

76
super
páginas

STREET FIGHTER II

**Te mostramos las
combinaciones de
golpes más efectivas**

**¡Los nuevos
luchadores
uno a uno!**

**Las mejores
estrategias para
vencer siempre**

**Conoce la verdadera
historia de S.F. II**

Guías
HOBBY
CONSOLAS
Nº3

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez y Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Redacción: Roberto Lorente,

José Antonio Gallego

Colaborador: Sergio Herrera

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Redacción,

Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones:

Tlf.:654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS S.A.

Tel: 65488199

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Transporte: Boyaca

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona

Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace
necesariamente solidaria de las opiniones vertidas
por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio
o soporte de los contenidos de esta publicación,
en todo o en parte, sin permiso del editor.

Esta revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro y con fibra reciclada.

06

10

14

18

22

26

30

34

38

42

46

50

54

58

62

66

70

72

Guile

Dee Jay

Zangief

Ken

Ryu

Fei Long

Blanka

Chun Li

Honda

Dhalsim

Cammy

Balrog

M. Bison

T. Hawk

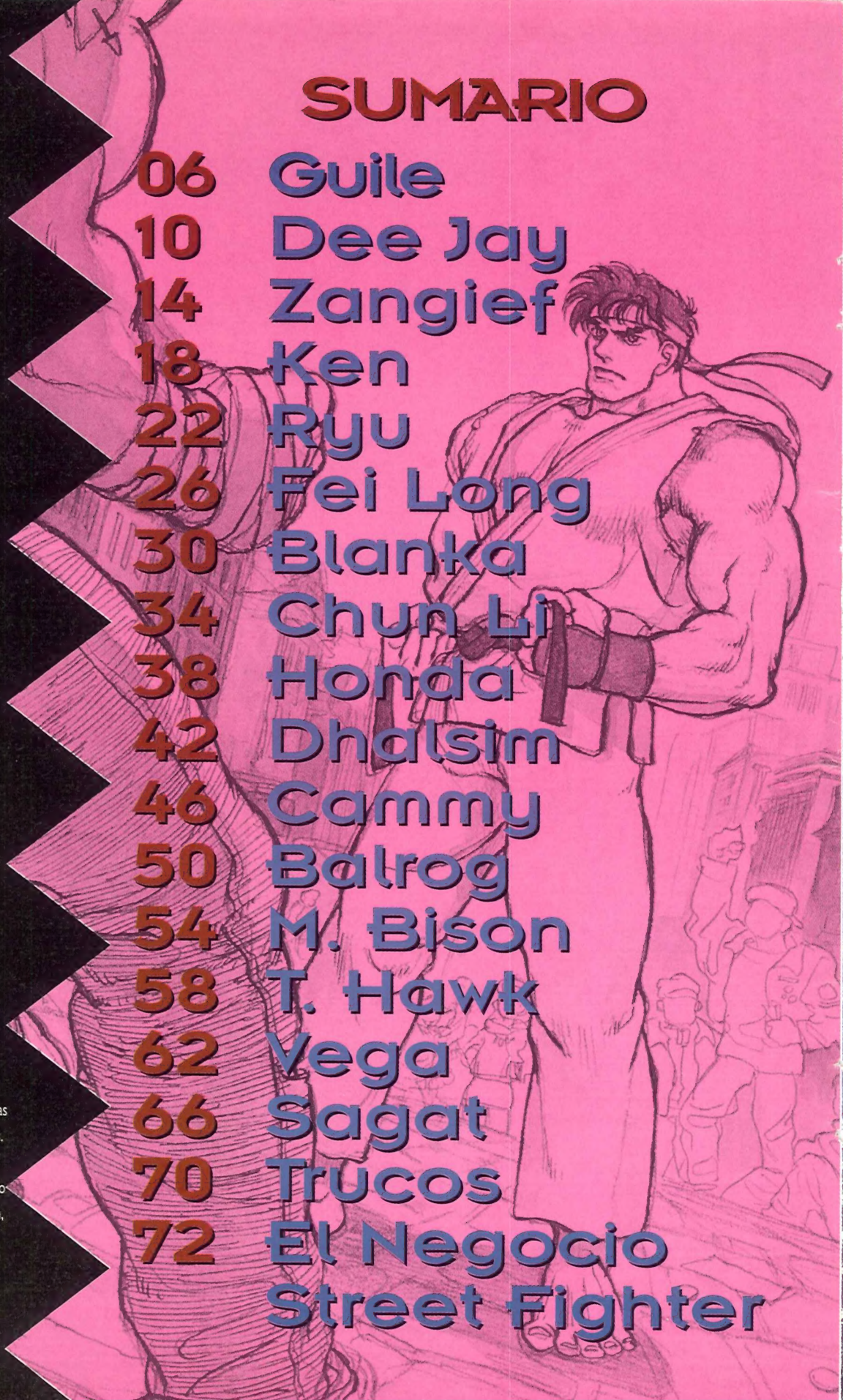
Vega

Sagat

Trucos

El Negocio

Street Fighter



Presentación

Esta colección de útiles guías sobre juegos de lucha no estaría completa sin el correspondiente número dedicado al pionero de los cartuchos de este género. Super Street Fighter II es sin duda la culminación de una colosal dinastía. Lejanos quedan los días en los que las primeras entregas nos ofrecían un limitado número de luchadores, unos escenarios mediocres y un repertorio de golpes más bien escaso. Super Street Fighter II, con la incorporación de cuatro nuevos luchadores ha roto todas las fronteras internacionales para convertirse en un juego auténticamente universal.

El fenómeno ha alcanzado proporciones sociológicas. Su éxito ha motivado la aparición de un mercado paralelo de comics, bandas sonoras, figuras, camisetas, gorras, pins, películas de dibujos animados, etc., del que en las siguientes páginas tendréis un extenso y documentado artículo explicativo.

En los próximos meses asistiremos incluso al estreno de superproducción cinematográfica, que contará como estrellas destacadas al mismísimo Jean Claude Van Damme en el papel del Coronel Guile, al recientemente desaparecido Raul Julia como M. Bison, y a la rubia cantante australiana Kylie Minogue interpretando a la frágil Cammy.

En las siguientes páginas podréis encontrar, además, la verdadera historia de Street Fighter II, así como un completo repaso a cada uno de sus personajes, descubriendo a los nuevos luchadores y analizando las mejoras incluidas en los antiguos. Que disfrutéis.

LA HISTORIA
DE UN NACIMIENTO

¿Eres un recién llegado al mudo de los videojuegos? ¿O quizá tu edad biológica te impide haber vivido ciertos acontecimientos históricos, como el debut de Mario, el lanzamiento del Spectrum o el retorno a los escenarios de Olga Ramos?.

Por si eres de esos, o simplemente quieres saber un poco más sobre tu juego de lucha favorito, aquí te ofrecemos su verdadera historia.

Todo el que haya pisado un salón recreativo en alguna ocasión se habrá fijado en un corrillo de muchachos ansiosos que siempre rodea determinada máquina. Dicha máquina en cuestión se trata, indefectiblemente, de la última versión del juego de lucha más popular y sorprendente de todos los tiempos: Street Fighter II. El Nacimiento.

Tanto hablar de Street Fighter II habrá hecho que os preguntéis: pero... ¿hubo en alguna ocasión un Street Fighter I? La respuesta es

Akuma, uno de los personajes secretos que aparecen en la versión arcade de Super Street Fighter II. Quizá haya más... quizá no.

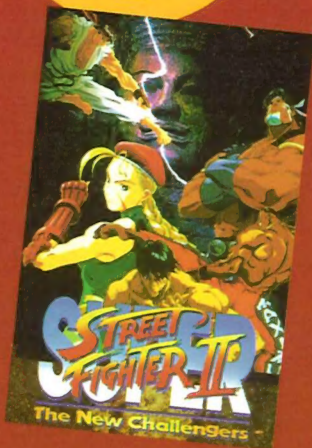
afirmativa. La primera entrega de Street Fighter apareció en modo arcade hará unos ocho años, y desde luego no se puede decir que rompiera moldes en cuanto a su calidad. El juego incluía dos luchadores, Ryu y Ken (¿quién si no?) que podían luchar entre ellos o contra diez oponentes de todo el mundo: Restu, Gen, Lee, Geki, Joe, Mike, Birdie, Eagle, Adon y Sagat. Si bien no gozó de demasiada popularidad, abrió el camino para sus exitosas secuelas. Y pasaron más de tres años antes de que su segunda parte llegase a los salones de juego, pero todos coincidireis en que la espera valió la pena. Street Fighter II revolucionó los juegos de lucha con sus ocho personajes a elegir, montones de golpes especiales, una jugabilidad

ORIA MITO

endiablada y la posibilidad de emplear miles de estrategias de lucha adaptables a cada personaje.

Actualmente Street Fighter II es la máquina más jugada de la historia, y era evidente que un éxito semejante pronto tendría su correspondiente versión para las cada vez más populares consolas de videojuegos caseras.

La primera en romper el fuego fue la Super Nintendo, que en Julio del 92 presentaba un cartucho cuya fidelidad respecto a la recreativa original maravilló a propios y extraños y supuso el espaldarazo definitivo para el nuevo producto de Nintendo. Casi un año se demoró la versión Megadrive, con la atractiva coletilla de Special Champion Edition, que incluía la posibilidad de elegir desde el principio a los temidos "jefes" y un modo de torneo en grupo. Los de Nintendo, claro, no se durmieron en los laureles y contraatacaron en agosto del 93 con Street Fighter II Turbo Hyper Fighting, copia literal de la versión arcade del mismo nombre. Dicho arcade nació de la cooperación de



dos equipos de diseñadores, uno japonés y otro americano, e incluía una versión Turbo para que los combates transcurran a velocidad vertiginosa.

Octubre del 93 fue la fecha de presentación en Estados Unidos de la hasta ahora última versión del juego de lucha más popular de la historia: Super Street Fighter II. Como novedades, la aparición de cuatro nuevos luchadores, nuevos escenarios, músicas y efectos de sonido. La aparición de sus correspondientes versiones para Super Nintendo y Megadrive se demoró en nuestro país hasta junio del presente año, y si queréis un análisis exhaustivo de sus características, innovaciones, personajes... no tenéis más que consultar estas páginas. Y a disfrutar.

Street Fighter.

La historia arcade

-Street Fighter I (agosto 1987).

El original, el auténtico, el que comenzó la leyenda.

-Street Fighter II (febrero 1991).

La super secuela que revolucionó los juegos de lucha.

-Street Fighter II Champion Edition (abril 1992)

Versión mejorada del SFII con la posibilidad de elegir a los jefes y pelear dos personajes iguales.

-Turbo SF II CE Hyper Fighting (november 1992).

Versión ampliada de la anterior con velocidad extra y nuevos movimientos.

-Super Street Fighter II (octubre 1993).

La conclusión de la serie Street Fighter, incluyendo nuevos personajes y movimientos.

Street Fighter.

La historia como videojuego casero.

-Fighting Street para TurboGrafx-CD (octubre 1989).

Una pseudo réplica del arcade SF I -Street Fighter 2010 para NES (septiembre 1990). Psicodélica versión futurista presentando a Ken como un cyborg justiciero.

-Street Fighter II para SuperNes (julio 1992)

Basado en el arcade SF II incluía la posibilidad de enfrentar a dos personajes iguales junto con un nuevo modo versus.

-Street Fighter II Champion Edition para PC Engine (junio 1993).

Versión que nunca traspasó las fronteras de Japón.

-Street Fighter II Turbo Hyper Fighting para Super Nes (agosto 1993).

Versión literal del arcade Turbo -Street Fighter II Special Champion Edition para Megadrive (septiembre 1993). Como la versión Turbo de Super Nes pero con una nueva opción llamada Group Battle Tournament.

-Super Street Fighter II. (junio 1994).

Una adaptación genial del arcade del mismo nombre. Más información, en las siguientes páginas.

Fecha de nacimiento: 23-12-1960
Altura: 1,85 metros
Peso: 87 Kg
Grupo Sanguíneo: O

antiguo miembro de un equipo de élite de las fuerzas especiales, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Tailandia hace seis años.

Después de pasar muchos meses en prisión alimentándose únicamente de entresijos, él y Charlie consiguieron escapar de su cautiverio en la jungla.

Durante su ardua caminata hacia la civilización, Charlie murió y Guile lleva consumiéndose con su sed de venganza desde entonces.

Su participación en el Torneo responde a una serie de investigaciones que apuntan a Sagat como responsable del campo de prisioneros que acabó con la vida de su amigo. Es fácilmente comprensible que las relaciones entre ambos luchadores no sean muy amigables después de tan accidentado inicio.

En cuanto a sus técnicas de combate, se suelen dar como ciertos los rumores existentes sobre la participación de Guile como defensa central en un equipo de fútbol que desapareció agobiado por las deudas. Esto explicaría en gran medida la perfecta utilización de las piernas que posee este gran guerrero y la antipatía que despierta entre los demás participantes.



GOLPES ESPECIALES.....

PROYECCION



Cerca del enemigo, pulsa adelante más puñetazo medio.

PATADA INVERSA



Cerca del oponente, espera y pulsa patada fuerte.

RODILLAZO



Cerca del enemigo, pulsa adelante más patada media.

ROMPE ESPINAZOS



Salta hacia el rival y pulsa patada media o fuerte.

SUPLEX



Cerca del enemigo, pulsa adelante más puñetazo fuerte.

UPPERCUT



Cerca del enemigo, no toques el pad y pulsa puñetazo fuerte.

LANZAMIENTO AÉREO



En el aire y cerca del rival, pulsa puñetazo medio o fuerte.

PATADA RELÁMPAGO



Pulsa abajo en el pad de control durante dos segundos. Acto seguido presiona arriba más cualquier botón de patada.

BOMBAZO SÓNICO



Pulsa atrás en el pad de control durante dos segundos. Después presiona adelante más cualquier botón de puñetazos.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Salta hacia el oponente propinando un puñetazo fuerte. Una vez en el suelo continua con un uppercut y finaliza la combinación con un puñetazo giratorio.

COMBO 2

Lanza un bombazo sónico y nada más hacerlo dirígete hacia el rival. Si lo esquivo siempre podrás rematarle en el aire, y si no lo logra, tu adversario recibirá una doble ración de patadas y puñetazos.

COMBO 3

Comienza la combinación con un puñetazo fuerte dirigido a la cabeza de tu oponente. Acompáñalo de un puñetazo medio desde la posición de defensa. Termina el movimiento con una patada relámpago que destrozará a tu adversario por completo.

COMBO 3



GUILE VS.

La intervención de Guile en este torneo no ha venido acompañada de una mejora de sus habilidades. Curiosamente, nuestro militar ha perdido un poco de terreno en la contundencia de su patada fuerte y en la precisión de sus golpes a corta distancia. Todas estas circunstancias limitan tremendamente sus aspiraciones.

BLANKA



Con Blanka no se puede andar uno por las ramas. Hay que atacar con decisión. Una buena ataque debe incluir el lanzamiento de puñetazos sónicos y patadas por alto.

CHUN LI



Contra esta ágil luchadora deberemos de esforzarnos al máximo para sacar algo positivo. Las combinaciones rápidas de rodillazos y patadas fuertes a baja altura suelen funcionar muy bien.

DHALSIM



La patada relámpago es una de las mejores armas de Guile. Su realización desde la postura de defensa simplifica mucho su uso. Hay que tener esto en cuenta cuando nos enfrentemos a Dhalsim.

RYU



Las bolas de fuego de Ryu son ciertamente complicadas para Guile. Pararlas con un puñetazo sónico o esquivarlas rápidamente para caer golpeando con los pies son dos de las opciones que mejor funcionan.

BISON



Bison es un contrincante muy difícil de batir. Sus buenas cualidades a corta y larga distancia pueden complicarnos las cosas demasiado. Evita sus ataques con rápidos saltos.

CAMMY



El importante poder de las patadas de Guile debe de servir para detener cualquier intento de Cammy por atacar por alto. En la lucha cuerpo a cuerpo, el americano tiene las de ganar.

DEE JAY



Enzarcarse en un combate cercano con Dee Jay es exponerse demasiado. Sus puños nos destrozarán a menos que aprovechemos los escasos momentos de debilidad del jamaicano.

FEI LONG



La facilidad que tiene Guile para acercarse a su adversario tras lanzar un puñetazo sónico, le viene de maravilla para enfrentarse con garantías a Fei Long. Es la combinación perfecta.

HONDA



La palmada cien manos de Honda es muy peligrosa. Su poder es altísimo y su alcance también. Afortunadamente, la posición de defensa de Guile le permite usar la patada relámpago sin dificultad.

KEN



El caso de Ken es muy similar al de Honda. Protegerse de una patada huracán de este luchador no sólo nos sirve para evitar ser golpeados, sino que también nos coloca en una posición excelente para contraatacar.

SAGAT



Puede llegar a pareceros que somos un poco repetitivos, pero es indudable que la patada relámpago de Guile se ha mostrado como un arma muy resolutiva. No dudes en abusar de su uso.

T. HAWK



Un luchador tan corpulento como T. Hawk puede ser rápidamente eliminado si concentramos nuestra atención en la parte alta de su cuerpo. Patadas aéreas y proyecciones funcionan muy bien.

VEGA

La agilidad de Vega nos complicará mucho las cosas a poco que nos despistemos. Intentar parar sus "vuelos" tiene que ser una obligación para nosotros si queremos ganar.

BALROG



La falta de ataques a distancia de Balrog nos permite colocarnos en una situación segura lejos de él y lanzarle continuos puñetazos sónicos que le obligarán a abandonar su terreno y luchar en el nuestro.

ZANGIEF



La zona alta de este luchador siberiano es muy vulnerable a las patadas aéreas de Guile. Aprovecha esta circunstancia para machacarle sin contemplaciones.

NOVEDADES.....

NOVEDAD 1



El puñetazo sónico presenta ahora un nuevo aspecto mucho más colorista.

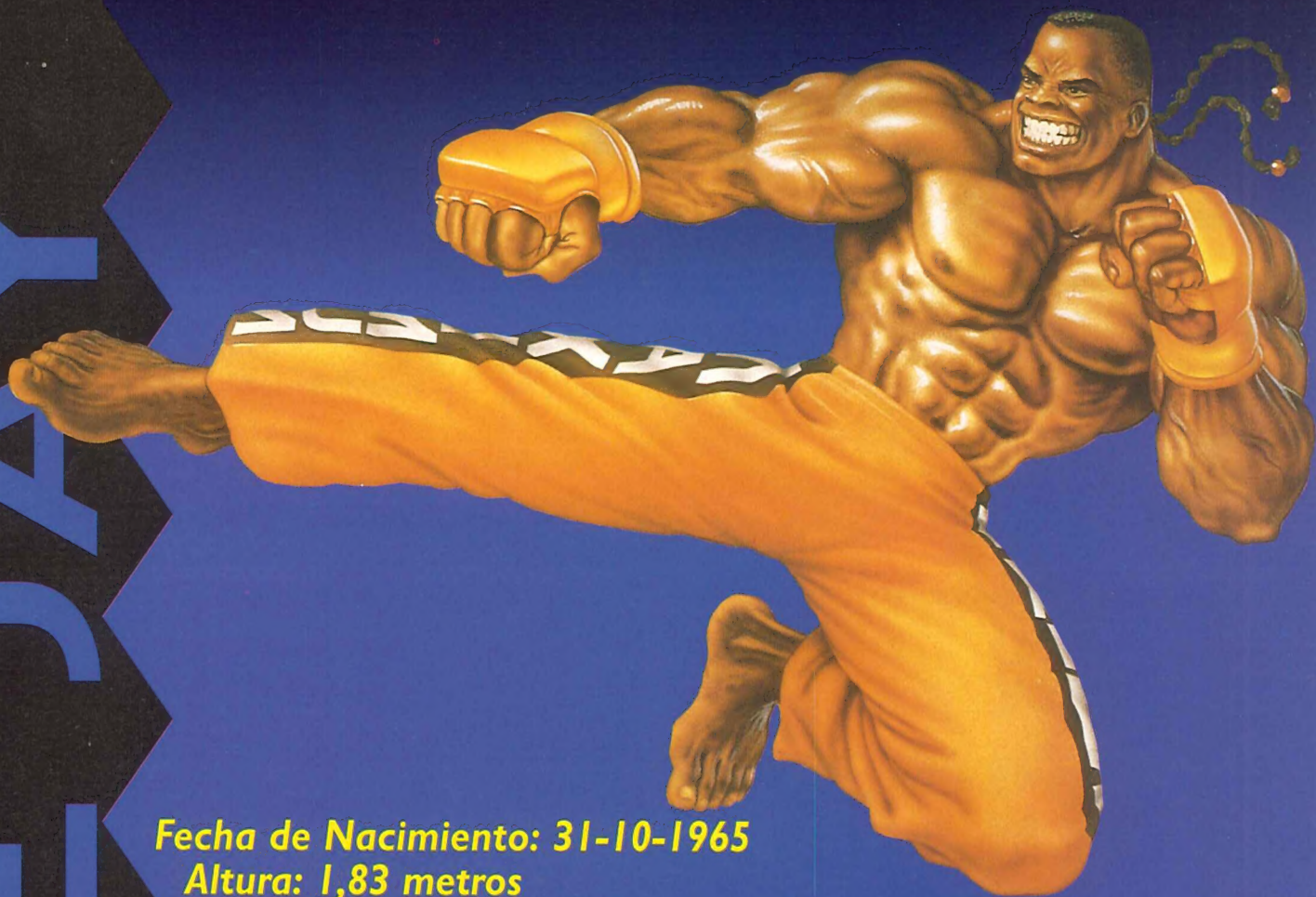
NOVEDAD 2



Los saltos hacia atrás son ahora mucho más completos e incluyen nuevas animaciones.

GUILE VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	6	4
VEGA	5	5
DEE JAY	4	6
BALROG	5	5
DHALSIM	3	7
HONDA	5	5
FEI LONG	6	4
RYU	3	7
SAGAT	6	4
CHUN LI	5	5
KEN	5	5
CAMMY	7	3
BLANKA	5	5
T. HAWK	7	3
ZANGIEF	5	5



Fecha de Nacimiento: 31-10-1965

Altura: 1,83 metros

Peso: 92 Kg.

Grupo Sanguíneo: O

Entrenado como Kickboxer en Jamaica, el primer amor de Dee Jay (exceptuando a una vecinita de peligrosas curvas llamada Rosa) fue el Reggae.

Desde pequeño su ídolo era Bob Marley y en cuanto tuvo edad suficiente para sujetar una guitarra, fundó un grupo musical llamado "Dee Jay & the Wailers".

A través de los años, este luchador a logrado integrar incluso el ritmo de su música preferida en su estilo de lucha, logrando una técnica que a un mismo tiempo es estética y enormemente efectiva. La idea para lograr esta síntesis, le fue revelada a Dee Jay en una visión mística provocada (según cuentan las malas lenguas) por un exceso de alcohol y drogas propias de la tierra. Nosotros no acabamos de creernos esta historia en parte porque se le ve demasiado fornido y saludable como para darse a tales excesos, pero cuando el río suena... Volviendo a su técnica de lucha, el propio Dee Jay asegura que su música y el boxeo perfectamente conjuntados le llevarán a lo alto de las clasificaciones y a la cima del torneo de artes marciales. Cuestión esta que los demás luchadores participantes han tomado totalmente a cachondeo y no conceden más crédito que el puramente anecdótico.

GOLPES ESPECIALES.....

PROYECCIÓN



Cerca del enemigo, pulsar adelante más puñetazo fuerte o medio.

PROYECCIÓN



Cerca del enemigo, pulsar adelante más patada fuerte o media.

HIPERPUÑO



ONDA



DOBLEPATADA



RETROPATADA



Presiona abajo durante dos segundos y luego presiona arriba a la vez que pulsas repetidamente cualquier botón de puñetazos.

Presiona atrás durante dos segundos y luego pulsa adelante más cualquier botón de patadas al finalizar el movimiento de pad.

Presiona atrás durante dos segundos y luego pulsa adelante más cualquier botón de patadas repetidamente.

Cerca del enemigo, pulsa atrás y después adelante más cualquier botón de patadas. El efecto es devastador.

COMBOS.....

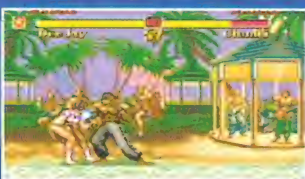
COMBO 1



COMBO 2



COMBO 3



COMBO 1

Comienza con un deslizamiento para desequilibrar al rival. Continúa con un puñetazo medio y termina con una patada fuerte.

COMBO 2

Empieza la combinación con una patada fuerte en todo lo alto. En cuanto tomes tierra coloca un puñetazo fuerte en el cuerpo del adversario y aprovecha el espacio creado para lanzar una onda.

COMBO 3

Lánzate sobre el enemigo con un puñetazo fuerte. En cuanto caigas al suelo golpea a tu rival con una sesión de patadas fuertes o medias y finaliza con unos cuantos puñetazos fuertes o medios. No tendrá tiempo de defenderse ni de contraatacar.

DEE JAY VS.

Dee Jay es un luchador eminentemente defensivo. Sus principales golpes adquieren el título de "decisivos" cuando los destinamos a protegernos. Esto no quiere decir que no se ataque bien con él, lo único que ocurre es que la efectividad de sus golpes está demasiado condicionada a situaciones de clara ventaja que no siempre se producen.

BLANKA



Dejar a Blanka que nos agarre es un suicidio. Sus mordiscos harán bajar la barra de energía a gran velocidad. Para evitar esto, Dee Jay puede combinar las ondas con patadas fuertes.

CHUN LI



En los ataques por alto Chun Li se muestra intratable, sin embargo en la lucha cuerpo a cuerpo Dee Jay tiene una clara ventaja. Trátate de llevar a la china hacia nuestro terreno.

DHALSIM



Si nos mantenemos muy cerca de Dhalsim corremos el peligro de acabar achicharrados por una furtiva llama. Es más conveniente alejarnos para esquivar los proyectiles y atacar por alto.

GUILE



El juego de piernas de Guile es realmente peligroso para un luchador desprevenido. Si no queremos caer en la trampa, es mejor atacar por alto con patadas o puñetazos fuertes.

BISON



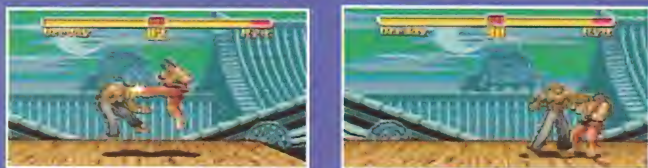
Los duros ataques de Bison son capaces de romper las más férreas defensas, pero Dee Jay es un luchador acostumbrado a los combates desequilibrados y a base de ganchos y puñetazos fuertes puede acabar con el rival.

CAMMY



Las patadas del jamaicano tienen un alcance elevado que permiten evitar situaciones comprometidas como la de la imagen superior. No hay que dudar en usarlas contra Cammy.

RYU



La peligrosidad de Ryu está fuera de toda duda. Su patada huracán es un buen ejemplo, pero en la lucha cercana sus recursos son menos efectivos. En un intercambio de golpes Dee Jay siempre lleva las de ganar.

FEI LONG



Si en el caso de Ryu aconsejábamos el combate cuerpo a cuerpo, en este caso tal recomendación no es muy aconsejable. Fei Long es un experto en este tipo de combates. Es mejor atacar rápidamente y con precisión.

HONDA



Honda es un luchador que únicamente crea verdadero peligro en la zona cercana a sus brazos. Evitándola conseguiremos tener muchas más posibilidades de golpear.

KEN



Dee Jay posee una característica muy interesante a la hora de enfrentarse a enemigos que lanzan proyectiles, y es que cuando realiza un movimiento especial, no le afectan los impactos. Tomad buena nota.

SAGAT



Meterse de lleno en un "cara a cara" con Sagat es una tontería. Las ventajas son pocas y las desventajas demasiadas. La seguridad se encuentra en combinar lanzamientos de ondas con patadas aéreas.

T. HAWK



El potencial de T. Hawk radica principalmente en su gran corpulencia. Arriesgarse a un cuerpo a cuerpo es una locura. Una buena táctica a seguir es basar el ataque en las rápidas patadas del jamaicano.

VEGA



Los ataques por alto de Vega se pueden parar. Únicamente necesitamos un poco de atención y bastante precisión a la hora de "soltar las piernas". La dureza de los golpes de Dee Jay se encargará de lo demás.

BALROG



La ausencia de golpes con las piernas de Balrog nos facilita enormemente el atacar con relativa impunidad al americano con rápidos deslizamientos. No hay que dudar es huir si la situación se pone mal.

ZANGIEF



Los agarrones y suplex del siberiano son mortales de necesidad. Si no queremos acabar tirados en el suelo es mejor no llegar hasta esa situación con una retropatada.

ESPECIALES.....

AGARRE

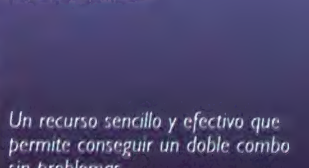


Más espectacular que efectivo, el agarre siempre nos puede sacar de una situación comprometida.

HYPERPUÑO

El puñetazo más fuerte del torneo.
Ideal para deshacerse de ataques
aéreos.

DOBLE PATADA



Un recurso sencillo y efectivo que
permite conseguir un doble combo
sin problemas.

DEE JAY VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	6	4
VEGA	6	4
RYU	5	5
BALROG	6	4
DHALSIM	6	4
HONDA	7	3
FEI LONG	6	4
GUILE	5	5
SAGAT	6	4
CHUN LI	6	4
KEN	6	4
CAMMY	6	4
BLANKA	7	3
T. HAWK	6	4
ZANGIEF	7	3

Fecha de Nacimiento: 6-1-56

Altura: 2,13 metros

Peso: 116 Kg

Grupo sanguíneo: A

Su padre fue un héroe de la revolución de Octubre, y Zangief se crió en un ambiente estricto y privilegiado. Desde pequeño fue aleccionado en los principales dogmas del comunismo, aprendió a leer sobre los discursos de Lenin, y el día en que tuvo edad de afiliarse al PCUS fue, según el mismo confiesa, el más feliz de su vida.

Para alguien que consideraba a Stalin como un padre espiritual, y el "comunismo en un solo país" como su ley vital, la caída del bloque comunista y la desintegración de la URSS le crearon un desazón y una furia semejante a la que sintió cuando M. Bison le hizo comer un pimiento de padrón mediante engaños.

Considera a Gorbachov un traidor, a Yeltsin un advenecido, y a Zirinovski la última esperanzas para devolver a Rusia el esplendor perdido.

No se le conocen aficciones culturales, como no sea el cine de Einsenstein, y se metió en la lucha libre cuando le convencieron de que no poseía condiciones para el ballet.

Está en el torneo por pura diversión, aunque aspira a devolverle a M.

Bison la broma de los pimientos de padrón. Se le considera unánimemente el luchador mas débil del campeonato, pero el prefiere salir de víctima, como el Atlético de Madrid. ¿Acabará igual?.



GOLPES ESPECIALES.....

GIRATORIO



Gira el pad de control 360° junto al rival a la vez que pulsas un botón de puñetazo.

MARTILLO



Presiona dos botones de puñetazos o de patadas simultáneamente. Un golpe guay.

SIBERIANO



Gira el pad de control 360° junto al rival a la vez que pulsas cualquier botón de patada.

TRITURADOR



Gira el pad de control 360° a cierta distancia del rival a la vez que pulsas un puñetazo.

BACKSLAM



Pula adelante más puñetazo fuerte junto al rival. Debes de estar pegado a él para que funcione.

BODY SPLASH



Pula abajo más puñetazo fuerte junto al rival. Un golpe sencillo y plenamente efectivo.

COMBOS

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Pasa sobre tu rival mediante un salto a la vez que le das un mamporro en la cabeza. Al caer al otro lado suelta un puñetazo fuerte, y de poste un rodillazo al cuerpo.

COMBO 2

Acércate al rival con un salto y puñetazo fuerte. Al caer al suelo, un buen puñetazo medio a los morros, y antes de que se recupere una buena patada doble le devolverá a la realidad.

COMBO 3

Aprovecha la enorme envergadura del ruso. Aunque ellos no lleguen, tú sí. Barrido para hacerle caer, y posteriormente la maza giratoria le harán sentir la fuerza del comunismo real.

COMBO 3



ZANGIEF VS.

¿Es Zangief el peor luchador de todos? ¿Ha de ser él el depositario de las bromas y chanzas de los asiduos a los salones de juego? ¿Están pasados de moda los hombres de pelo en pecho? ¿Se enriquece ahora Zangief gracias a pertenecer a la mafia moscovita? Estas y otras preguntas respondemos a continuación.

BLANKA



A Blanka no es conveniente tratar de agarrarlo. En primer lugar, porque tiene piojos. Y en segundo, porque puede freirnos con su ataque eléctrico. La patada con salto puede hacer milagros.

CHUN LI



Con sus ataques aéreos la chinita puede machacarnos. Retrocede unos pasos para que cuando falle el golpe y aterrice podamos agarrarla y darle una buena lección.

DHALSIM



Chungo, chungo. Porque cada vez que nos acerquemos para realizar un súpex, nos va a freir con su fuego yoga. Si acaso, espera a que falle algún golpe para agarrarle.

GUILE



Aquí va un consejito. Cada vez que falle en su Flash Kick, corre rápido hacia él y así le hacemos uno de nuestros agradables súpex quebrantahuesos. El este vive.

BISON



Cuando estamos realizando la Maza Giratoria somos inmunes a todo tipo de ataque energético, incluido el peligroso Psicopuño. Acorrálale y emplea golpes directos.

CAMMY



Pese a lo que pueda parecer viendo estas pantallas, les aseguramos que estos individuos están peleando. Como veis, ambos son diestros a la hora de los agarrones, aunque en ello llevamos una ligera ventaja.

DEE JAY



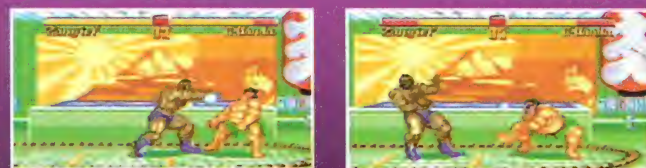
Como carecemos de ataques energéticos, no tenemos más remedio que emplear las presas. Lo malo es que este tipo pega unos patadones que no hay quien se acerque. Prueba con el súpex siberiano.

FEI LONG



Si nuestro rival tiene idea de utilizar la Patada del Dragón, nos va a poner en más de un aprieto cada vez que vayamos a agarrarle. Así que mejor emplea los barridos.

HONDA



El suelo del tatami se va a resentir con estos dos pesos pesados. Solo falta el jefe de sección de Todosaga de árbitro. Ante los barridos, Honda no sabe bien qué hacer, aparte de caerse.

KEN



Como le de por lanzarnos sus famosas Bolas de Energia lo vamos a pasar pero que muy mal. Porque nuestra lentitud es tal que nos cuesta saltar. La Maza giratoria es un buen recurso.

SAGAT



Un consejo: cuando este tipo vaya a lanzar su famoso Uppercut, echaos un poco para atrás, y cuando caiga todo humillado por no haberos dado, agarradle y dadle una buena tunda.

T. HAWK



Dos luchadores de similares características, ambos buscan el contacto, por lo que el combate promete estar igualado. En cuestión de barridos y patadas en general tenemos las de ganar.

VEGA



Lo hemos repetido a lo largo del libro: Vega no reacciona bien ante los barridos y golpes bajos. Por otro lado, su velocidad nos supera con creces. El súplex siberiano es el último recurso.

BALROG



Permaneced a una distancia más que prudencial del negrito boxeador, y cuando lance su Puñetazo Final y se quede corto, corre hacia él y hazle algún súplex giratorio de los tuyos.

RYU



Sus bolas de fuego son demasiado rápidas para un ruso de la estepa. Por ello, busca la corta distancia, los agarres, los barridos y los puñetazos cortos. Quizá suene la flauta.

NOVEDADES.....

ANIMACION



Algunas curiosas animaciones adornan el repertorio de Zangief. Buuhhh, que te como.

SUPLEX



El súplex siberiano ahonda en la línea de anteriores golpes: efectivo y difícil de hacer.


TRITURADOR



El no va más en la brutalidad y en la dificultad de realización. Para expertos como yo.

ZANGIEF VS

[illegible]



Fecha de Nacimiento:
14-2-1965
Altura: 1,78 metros.
Peso: 77 Kg
Grupo sanguíneo: B

Discípulo de la escuela Shotokan de karate, Ken es un atleta por naturaleza. Desafortunadamente, sus habilidades naturales para la lucha le han convertido en un gran vanidoso y siempre está recordándoles a sus rivales que él es el mejor luchador de todos los tiempos. En los últimos años Ken ha dejado empeorar sus habilidades y se ha pasado la mayor parte del tiempo en la playa con su novia, untándose de bronceador el uno al otro y hartándose de pimientos de Padrón.

Solamente un reto de su viejo compañero de entrenamiento Ryu, ha despertado su espíritu de lucha y ha conseguido que haya tratado de perfeccionar su puñetazo del dragón y su patada huracanada.

Todo ello ha influido para que los analistas hayan vuelto a considerar a Ken como uno de los luchadores con más garantías para alzarse con la victoria final.

Motivación adicional ha sido el hecho de descubrir que su preciosa novia se entiende con un conocido colaborador de Todosega. La furia y la agilidad son las cartas de presentación de Ken para este nuevo reto.

GOLPES ESPECIALES.....

BARRIDO



Pulsa Abajo más Patada Fuerte. Llegó el otoño.

PATADA HACHA



Pegado al adversario, pulsa Patada Fuerte. Le golpeará dos veces.

PROYECCIÓN



Junto al rival, pulsa Puñetazo Medio. Irá muy lejos.

UPPERCUT



Agáchate y pulsa Puñetazo Fuerte. Visita al dentista obligada.

BOLA



Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante junto con cualquier botón de puñetazo. El ataque energético por antonomasia.

PATADA HURACÁN



Pulsa Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda junto con cualquier botón de patada. Es uno de los golpes mejorados.

PUÑO DRAGÓN



Pulsa Derecha, Abajo, Abajo-Derecha junto con cualquier botón de puñetazo. Otro de los golpes mejorados.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Ataca con salto y puñetazo fuerte. Nada más aterrizar haz uso de la Patada Hacha, y mientras se lo piensa, dóbale la cara con un uppercut.

COMBO 2

El grandote nos ha lanzado un golpe demasiado alto. Lo esquivamos con facilidad con sólo agacharnos. Continuamos con un barrido para mandarle al suelo, y mientras se levanta concluimos con una bola de fuego.

COMBO 3

Un salto con patada fuerte es el golpe más clásico en el Street Fighter. Si para colmo lo combinamos con un Uppercut, y lo terminamos con una bola de fuego, miel sobre ojuelas.

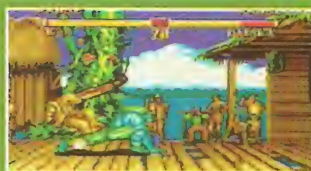
COMBO 3



KEN VS.

Ken es uno de los luchadores más remodelados, por lo que sigue contando en el reducido grupo de los luchadores con posibilidades para el triunfo final. La Patada Hacha sigue siendo mortal de necesidad en la corta distancia, y junto con su bola de fuego y su puño de dragón puede competir en cualquier terreno.

BLANKA



El bichejo amazónico éste esquivará nuestras bolas de energía como si nada. Por contra, frenar sus ataques aéreos con el Puño del Dragón es bastante sencillo.

CHUN LI



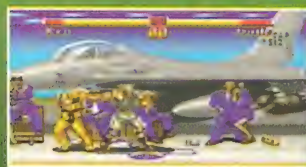
Frente a los peligrosos ataques aéreos de Chun Li, emplea el Puño del Dragón. Luego, busca el cuerpo a cuerpo, los golpes directos y si puedes los agarres.

DHALSIM



Aprovecha tu mayor velocidad para arrinconar al larguilucho. Cuidate de sus bolas de fuego, que por otro lado son mucho más lentas que las tuyas. La victoria no se te puede esquivar.

GUILE



Vuelve el "finstro" con una serie de golpes letales. Lo mejor es irse a una esquina y lanzar bolas de energía como loco. De esa manera no podrá ni tocarte. ¿Te das cuenn?

BISON



Los viciosos de este juego en los billares solían cargarse a Bison empleando sin pudor la patada huracanada. Y la verdad es que les daba buenos resultados, aunque los bolsillos se resintieron.

CAMMY



Sus características son similares a las nuestras, aunque nuestra envergadura y contundencia son mucho mayores. Usa las patadas altas pero ante todo no dejes que te agarre.

DEE JAY



¿No le gustan a este tipo tanto las patadas? Pues dale de su propia medicina, es decir, patada huracanada al canto. También puedes irte lejos y lanzar bolas de energía.

FEI LONG



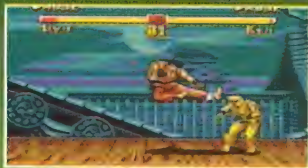
Dado que el kungfuniano éste no posee ataques energéticos, trata de freirlo con bolas de energía. No dejes que te agarre, pues aunque pequeño te puede poner en órbita.

HONDA



Los golpes aéreos no son demasiado recomendables contra este comedor de arroz. Y atacar de frente tampoco. Bolas de energía y barridos son los mejores remedios contra este gordito.

RYU



un duelo singularmente igualado. Tú llevas ventaja en el cuerpo a cuerpo mientras que él la tiene en los ataques energéticos. El nuevo puñetazo del dragón puede resultar clave.

SAGAT



En el cuerpo a cuerpo llevamos las de perder debido a su gran envergadura y velocidad de ejecución de los golpes. Los barridos y los golpes aéreos son nuestra mejor solución.

T. HAWK



Sólo lo vamos a decir una vez: como te agarre, vas listo. Lo cual es sumamente sencillo de evitar si te mueves continuamente por la pantalla y lanzas bolas de energía.

VEGA



Cada vez que veas que se sube a la verja para realizar su archiconocido golpe, salta en la dirección contraria a la vez que pulsas Patada Fuerte. No es que vaya a funcionar siempre, pero mejor que nada...

BALROG



Los barridos se los come todos. Frente a las patadas huracanadas nunca sabe bien qué hacer. Las bolas de fuego le ponen nervioso. Eso sí, como te arree un puñetazo te arranca la cabeza.

ZANGIEF



El que no sepa cómo vencer a este mostrenco que cierre la revista inmediatamente. Pegaos a un extremo de la pantalla y lanzad bolas continuamente. Se las tragarán todas.

NOVEDADES.....

PATADA AEREA



Sí, es la patada de siempre, pero si en el momento de realizarla pulsamos Arriba, el golpe transcurrirá a una gran altura sobre el suelo. Ideal contra ataques aéreos.

PUÑO DE FUEGO



Realiza el Puñetazo de Dragón
pulsando puñetazo fuerte, y harás
aardér al rival.

KEN VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	5	5
VEGA	4	6
DEE JAY	5	5
BALROG	4	6
DHALSIM	5	5
HONDA	6	4
FEI LONG	5	5
GUILE	5	5
SAGAT	4	6
CHUN LI	5	5
RYU	5	5
CAMMY	5	5
BLANKA	6	4
T. HAWK	5	5
ZANGIEF	5	5

Fecha de nacimiento:
21-7-64

Altura: 1,78 metros

Peso: 68 Kg

Grupo sanguíneo: O

Luchador tranquilo, meditabundo y poco amante de jolgorios y chirigotas, Ryu dedicó su vida al estudio del Karate en la escuela Shotokan y en el perfeccionamiento de su "Chi" (no penséis mal, hablamos de su fuerza interior).

Es un hombre sin familia, sin hogar, que recorre el mundo pero cuyo verdadero viaje es espiritual y místico.

Su única amistad conocida es la de Ken, al que considera como un hermano pese a la eterna rivalidad que existe entre ambos cuando pisan un tatami.

No busca fama ni ser coronado campeón, sino que lucha para perfeccionarse a sí mismo bajo el espíritu verdadero del Karate.



GOLPES ESPECIALES.....

AGARRE



Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte.

PATADA HACHA



Pegado al rival, pulsa Patada Fuerte. Es un golpe doble.

UPPERCUT



Desde la posición de agachado, pulsa Puñetazo Fuerte.

PROYECCIÓN



Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte.

BOLA



BOLA DE FUEGO



PATADA AEREA



PUÑODRAGON



Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante y cualquier botón de puñetazo. El ataque energético por antonomasia.

Medio giro de atrás hacia adelante y cualquier botón de puñetazo. El rival acabará envuelto en llamas. Es un golpe nuevo.

Pulsa Abajo, Abajo-Detrás, Detrás más cualquier botón de patada. Efectivo en la corta y media distancia.

Pulsa Adelante, Abajo, Adelante-Abajo más cualquier botón de Puñetazo. Ideal contra ataques aéreos.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Ataca con salto y Puñetazo Fuerte, agáchate y lanza un poderoso Uppercut, y a bocajarro una onda energética de fuego. Su energía bajará muchísimo.

COMBO 3



COMBO 2

Ataque con salto y Patada Fuerte. Al aterrizar, agáchate y continúa con un barrido, y de poste el espectacular Puño de Dragón. Demoledor.



COMBO 3

Al esquivar una Patada Alta, agáchate y lanza un Uppercut. Antes de que reaccione remata la faena con la Bola De Energía.



RYU VS.

Uno de los mayores favoritos de cara a alzarse con el triunfo final del torneo. En estos últimos meses ha entrenado sin descanso para equilibrar todas las facetas del combate, y puede presumir de ser casi invencible en la corta como en la larga distancia. Mucho ojo con su nuevo ataque energético.

BLANKA



Lo más útil es alejarse y machacarle mediante bolas de energía. No las lances estando demasiado cerca, pues Blanka es un maestro en el arte del esquivo. Aunque use la electricidad, los barridos le afectan.

CHUN LI



Un duelo clásico donde los haya. La bola energética de Chun Li es demasiado lenta como para ponerte en apuros. Aniquila sus ataques aéreos con tu poderoso Puño del Dragón.

DHALSIM



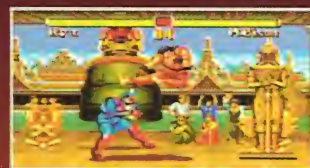
No esperamos que te cause demasiados problemas. Quizá su recién adquirida invisibilidad te ponga un poco nervioso, pero tranquilo, pues sigue tan lento como siempre.

GUILE



Sin duda uno de los tipos más duros que te vas a echar a la cara en este torneo. Su ataque energético es mucho más lento que el tuyo. Aprovechate si falla alguna de sus patadas energéticas.

BISON



El Psicopuño será el arma que Bison guste de lanzarnos. Deberemos ser rápidos y combinar los saltos con la Patada Fuerte. Los agarres también suelen hacerle daño.

CAMMY



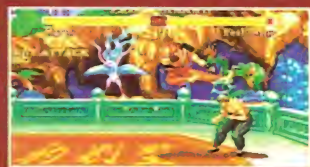
Pese a su inocente aspecto, esta chavala puede darnos más de un disgusto como bajemos la guardia (de hecho, como todas las rubias). No busques la corta distancia y aprovecha tu mayor envergadura.

DEE JAY



He aquí un tipo al que no conviene tener demasiado cerca. Las bolas energéticas son una buena manera de tenerle ocupado. Los golpes bajos y los barridos tampoco le gustan.

FEI LONG



Podría ponernos en más de un apuro... si tuviese algún ataque energético. Pero como no lo tiene, aléjate lo que puedas y efectúa continuos lanzamientos de bolas de fuego.

HONDA



Dicen que la distancia es el olvido, pero entre este gordinflas y tú pon toda la que te sea posible. Luego dedícate a freírle a base de ataques energéticos, pues es demasiado lento para esquivarlos.

KEN



Dos luchadores cortados por el mismo patrón. Por eso, no existen golpes que puedan desequilibrar el combate a uno u otro lado. Cuidado con su nuevo Puño de Dragón ardiente.

SAGAT



Un luchador espectacular, con escasos puntos débiles, pero que sigue quedando vulnerable cada vez que falla alguno de sus uppercut. Aprovecha ese instante para agarrarle y lanzarle.

T. HAWK



Su agresividad será un buen epitafio en su tumba. Mantente alejado y revientalo mediante ondas de energía. Si te agarra, otro gallo te cantará. La Patada Hacha es ideal para cuando se te acerque.

VEGA



Vega es probablemente el más elegante de todo el elenco de luchadores de Street Fighter II. Mantén la calma cuando se suba por la verja y lanza el Puñetazo del Dragón en el momento oportuno.

BALROG



Todo lo musculoso que queráis, pero sus patrones de ataque son tan simples que no tendréis demasiados problemas en doblegarle. Mucho cuidado con el cabezazo, que eso sí que duele.

ZANGIEF



Este Yeltsin hipertrofiado es tan torpe como forzudo. Mientras no se te acerque no habrá problema, así que utiliza tus Bolas Energéticas sin pudor. Si te agarra..., prepárate.

NOVEDADES.....

BOLA DE FUEGO



Este nuevo y sorprendente ataque es la mejor carta de visita de Ryu para convertirse en ganador del torneo. Si no, el tiempo.

PATADA HACHA



¿Qué es más vieja que la carracuca?. De acuerdo, pero es que ahora la realiza con mayor precisión si cabe. Imprescindible.

PATADA AÉREA



Un golpe clásico al que los programadores han incluido nuevas animaciones y un recorrido aun más largo. Para disfrutar.

RYU VS

[illegible]

FECHA DE NACIMIENTO: 23-4-69
ALTURA: 1,73 METROS
PESO: 60 KG
GRUPO SANGUÍNEO: O NEGATIVO

Un auténtico maestro del Kung Fu, hijo de un militar norteamericano destinado en Hong Kong y de una bella nadadora oriental, Fei Long se crió en las calles de esta violenta ciudad dónde tuvo rápidamente que aprender a defenderse si quería sobrevivir. La devoción casi mística que siente por Bruce Lee le llevó a dedicar largos años al estudio y perfeccionamiento del Jeet Kune Do, aunque con el tiempo decidió adoptar un estilo más personal.

Descubierto por un productor de cine, fue estrella en numerosas películas de artes marciales, dando el salto a Hollywood, donde trabajó en algunas superproducciones y donde abrió su propio gimnasio. Sin embargo, abandonó esa vida fácil para presentarse al Torneo Mundial y demostrar sus dotes como luchador.



GOLPES ESPECIALES.....

AGARRE



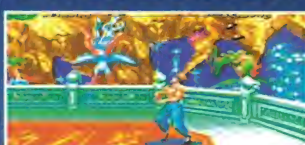
Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte. Espectacular y plenamente efectivo.

PATADA FUERTE



Utilizar la Patada Fuerte desde una distancia media es la mejor manera de acortar las distancias.

PROYECCIÓN



Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte. Aviso: no funciona con los calvos.

PATADA AGACHADO



Si, si, no da una patada, pero su efectividad es sorprendente. La mejor manera de iniciar el ataque.

PATADA DRAGÓN



Pulsa Atrás, Abajo, Atrás-Abajo y cualquier botón de patada. Le golpeará dos veces y encima le prenderá fuego.

REKKAKEN



Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante y cualquier botón de puñetazo. Puedes conectar una serie de tres puñetazos.

COMBOS.....

COMBO 1



Salto con Patada Fuerte, directo al rostro, y mientras esté atontado nos agachamos y pulsamos Puñetazo Fuerte.

COMBO 2



Salto con Puñetazo Débil, al aterrizar le lanzamos un directo, y cuando menos se lo espere la Patada del Dragón.

COMBO 3



Si logramos esquivar una Patada Alta, golpea desde la posición de agachado, acércate y lanza a tu rival muy lejos.

FEI LONG VS.

Al carecer de ataques energéticos, las posibilidades de Fei Long en este torneo se ven claramente limitadas. Por eso si queremos tener alguna es fundamental buscar el cuerpo a cuerpo, donde la increíble velocidad de los golpes del oriental pueden darnos la ventaja decisiva. No es un favorito claro.

BLANKA



Sus defensas eléctricas nos pueden poner en evidencia si nos mostramos demasiado precipitados. Mediante barridos y golpes bajos quizá logremos devolver a la fiera a su cubículo.

CHUN LI



Desde que la chinita dejó de vender claveles por los bares y aprendió a lanzar bolas de energía, poco nos queda por hacer. Quizá la Patada del Dragón obre algún milagro.

DHALSIM



Una ocasión para lucirnos. Dhalsim es más lento que el caballo del malo, así que deberás saltar por toda la pantalla y utilizar la técnica del pegar y correr. Cuidado con sus capones.

GUILE



Su extrema agresividad le lleva a buscar el cuerpo a cuerpo en cualquier circunstancia. Debemos aprovechar para recibirle con la Patada del Dragón, con la que le bajaremos los humos.

BISON



Al no tener más remedio que acercarnos a este peligroso rival, va a ser muy difícil no perecer en sus manos. Intenta utilizar la Patada del Dragón y algún tipo de agarre o proyección.

CAMMY



He aquí una luchadora de características muy similares a las nuestras: velocidad, elasticidad y no demasiada fuerza. Si sus patadas son mejores, tus puños pueden destruirla.

DEE JAY



Su mayor tamaño le supone tener ventaja en la corta distancia. Busca aproximaciones rápidas y abusa de los golpes bajos. Los agarres también tienen mucho que decir.

RYU



Los argumentos de Ryu para alzarse con el título son bastante superiores a los nuestros, pero nuestros golpes aéreos no tienen nada que envidiar a los suyos, así que ya sabeis.

HONDA



Nos pondrá en aprietos si realizamos ataques frontales. Los aéreos serán mucho más efectivos, y si son por detrás, mejor. Pese a la diferencia de peso, los agarres también sirven.

KEN



El que apenas haya evolucionado desde el último torneo no quiere decir ni mucho menos que Ken sea un luchador fácil de derrotar. Golpes bajos o en vuelo, nunca de frente.

SAGAT



Su extraordinaria estatura le llevará a fallar en alguno de los golpes altos que nos lance. Aprovecha para acortar distancias, golpearle y luego lanzarle por los aires.

T. HAWK



Ante todo que no os agarre. T. Hawk puede ser un luchador fácil de derrotar si sabemos esquivar sus acometidas, manteniendo siempre una distancia prudencial y lanzando ataques aéreos.

VEGA



Es tan rápido como nosotros, y encima armado con un par de cuchillas que asustan. Su punto débil sigue siendo el de siempre: demasiado vulnerable a los barridos, así que aprovecha.

BALROG



Pocos son los argumentos que ofrece este fornido boxeador, pero sí muy contundentes. Muestra clara debilidad en todo ataque que no sea frontal. la Patada del Dragón puede ser la clave.

ZANGIEF



He aquí un clásico en la historia de Street Fighter II. Los consejos, los de toda la vida. Buscad la larga distancia y que no os agarre. El problema de Fei Long es que necesita acercarse.

ESPECIALES.....

PATADA DRAGÓN



Porque golpea bien, dos veces, y para colmo incendia al rival, elegimos este golpe como uno de los mejores. Un tanto complicado.

REKKA KEN



Muy sencillo de realizar, permite realizar una serie de puñetazos poco menos que letal. No te prives cuando veas que se acercan.

FEI LONG VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	7	5
VEGA	6	6
DEE JAY	5	7
BALROG	7	5
DHALSIM	6	6
HONDA	7	5
RYU	6	6
GUILE	6	6
SAGAT	7	5
CHUN LI	7	5
KEN	7	5
CAMMY	7	5
BLANKA	7	5
T. HAWK	7	5
ZANGIEF	6	6

Fecha: 12-2-1966

Altura: 1,96 metros

Peso: 99Kg

Grupo sanguíneo: B

Una monstruosa mutación producida a raíz de un experimento nuclear en plena selva amazónica. Blanka es la perfecta combinación de cerebro de humano y cuerpo de bestia, junto con una capacidad atlética sin parangón en todo el torneo. De hecho, el entrenamiento y las artes marciales son la única actividad con la que Blanka puede aliviar el desazón que le produce su repulsivo aspecto. Su técnica, intuitiva y mortífera, está inspirada en la de las diversas criaturas a las que tuvo que enfrentarse en la selva.

Durante uno de los torneos conoció a Chun Li, de la que se enamoró al instante. Pero ella, perdidamente enamorada de un viril colaborador de Todosega, le rechazó violentamente. La furia que le provocó dicho suceso hizo que una corriente eléctrica recorriese todo su cuerpo, desarrollando de esa manera el que sería su ataque más característico.



GOLPES ESPECIALES.....

MORDISCO



Presiona Adelante más Puñetazo Fuerte. Sumamente desagradable pero muy efectivo.

RODILLAZO



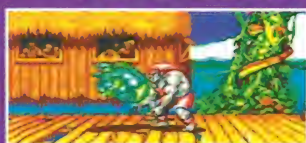
Presiona Adelante más Patada Media. En la distancia muy corta es un golpe doble.

SALTO DE LA BESTIA



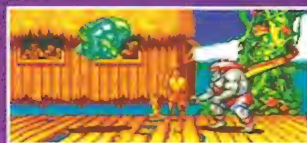
Presiona Atrás durante dos segundos, Adelante junto con cualquier botón de patada. Una bonita acrobacia.

RODILLO HORIZONTAL



Presiona Atrás durante dos segundos, Adelante junto con cualquier botón de puñetazo. Para las largas distancias.

RODILLO VERTICAL



Presiona Abajo durante dos segundos, Arriba junto con cualquier botón de patada. Ideal contra ataques aéreos.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

La mejor aproximación que posee Blanka es el salto con Patada Fuerte. Tras ello nada mejor que un par de puñetazos al cuerpo, uno medio y otro fuerte. Sencillo, pero imparable.

COMBO 2

Para frustrar un ataque, probad con salto y Puñetazo Fuerte. Al tomar tierra prueba con un buen barrido. Eso le atontará el tiempo suficiente como para destrozarle con el rodillo horizontal.

COMBO 3

Un enemigo bajito se ha quedado corto en el golpe. Como somos más grandes realizamos un oportuno barrido, y antes de que se entere le mandamos a dormir con un puñetazo fuerte.

COMBO 3



BLANKA VS.

Pobre Blanka. En esta ocasión parece que los programadores se olvidaron de él, y no han incluido golpes verdaderamente decisivos en esta nueva entrega de Street Fighter II. Sus ataques rodantes pueden parecer espectaculares, pero los demás luchadores han aprendido como evitarlos.

RYU



Poco, muy poco se puede aconsejar para un combate tan desigual. Lo único que se salva es la diferencia de alcance de nuestros golpes, cosa que debemos aprovechar para dar sin ser dados.

CHUN LI



Hay que ver qué agresivas son las chicas hoy en día. Utiliza el ataque rodante vertical para protegerte de sus ataques aéreos, y cuando te lance sus patadas usa la electricidad.

DHALSIM



La velocidad está de nuestro lado. Salta de un lado a otro del ring, con golpes largos y rodillos. La electricidad puede ser una buena defensa para cuando se haga invisible.

GUILE



Ante todo no utilices el rodillo horizontal o vertical contra este macarra, pues con su Flash Kick nos pone a ver las estrellas en un periquete. El rodillazo le puede hacer mucho daño.

BISON



Tal es la superioridad de M. Bison sobre el pobrecillo Blanka que debemos aprovecharnos de tal exceso de confianza. Utiliza el ataque eléctrico cada vez que Bison se eche encima tuyo.

CAMMY



Uno de los pocos combates medianamente asequibles con los que nos vamos a encontrar. Aprovecha tu extraordinaria velocidad y pegala un bocado siempre que se deje.

DEE JAY



Un combate cinco estrellas. Un combate de dificultad máxima. Los puños y los pies de Dee Jay son demasiado contundentes y veloces. Intenta acercarte lo que puedas y usa el mordisco o el cabezazo.

FEI LONG



Al tratarse de un luchador bajito, colócate en posición de agachado y defiendete con puñetazos y patadas fuertes. Ante todo no dejes que te agarre, pues te mandará muy lejos.

HONDA



No le ataqueis mediante saltos pues puede frustrarlos con sus manotazos. La electricidad le pondrá en dificultades cada vez que venga a por nosotros. El salto de la bestia, otro tanto.

KEN



El truco está en acercarse hasta una distancia prudencial, y cuando se disponga a lanzarnos una Onda de Energía, saltar sobre ella y caer sobre el rubiales a la vez que le soltamos una patada.

SAGAT



No intentéis ningún tipo de rodillo contra este flacucho. Posee un Uppercut tan espectacular que os dejaría la barra de energía más mermada que la moral de Maturana. Lo mejor, los golpes bajos.

T. HAWK



Contra este tipo de rivales que utilizan llaves de lucha libre, lo mejor es esperarles en plan distraído.. Y cuando crea que te va a pillar, ponemos la electricidad en marcha. Y a sufrir.

VEGA



Ambos son igual de veloces , pero Vega tiene muchos más recursos. Cuando veas que se sube a la verja para darte un mamporro, realiza el salto de la bestia, y quizá se lleve una sorpresa.

BALROG



La electricidad no es una buena defensa contra este musculitos, pues a muchos de sus puñetazos no les afecta semejante artificio voltaico. Mantente a distancia y realiza el rodillo horizontal.

ZANGIEF



Por fin un tipo al que dar una soberana paliza. La electricidad es definitiva, pero si queréis algo más rápido emplead el salto con patada fuerte. Los barridos también funcionan.

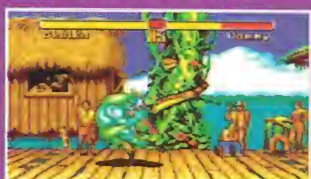
NOVEDADES.....

VERTICAL



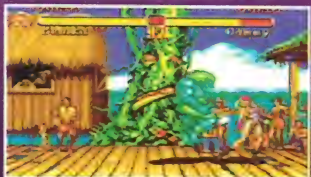
Por fin una defensa efectiva contra los ataques aéreos que antes nos atormentaban. Chun Li lo va a pasar muy mal.

MORDISCO



Un golpe clásico, pero plagado de nuevas animaciones. Más sangriento, más bestial, más efectivo.

DOBLE RODILLA



Aunque ya existía en versiones anteriores del juego, en esta ocasión se realiza de manera más veloz y es más sencillo de combinar.

BLANKA VS

M. BISON	100%
VEGA	100%
DEE JAY	100%
BALROG	100%
DHALSIM	100%
HONDA	100%
FEI LONG	100%
GUILE	100%
SAGAT	100%
CHUN LI	100%
KEN	100%
CAMMY	100%
RYU	100%
T. HAWK	100%
ZANGIEF	100%

Fecha de nacimiento: 1-3-1968
Altura: 1,73 metros
Peso: (No se lo dice a nadie)
Grupo Sanguíneo: A

Una histórica del Torneo. Esta es su enésima aparición (y sospechamos que no será la última para desesperación de sus rivales). A diferencia de los otros contendientes, Chun Li no lucha para reforzar su Ego. Su presencia en el Torneo es debida a las investigaciones que sigue para revelar el nombre del asesino de su padre. Descartado el Mayordomo, todas las pistas la dirigen hacia una oscura organización llamada Shadowlaw especializada en contrabando de pimientos de Padrón a nivel internacional.

En la presente edición, la supremacía de esta china en cuanto a agilidad, se ha visto en peligro desde el mismo momento en que Cammy se unió a la fiesta.

Este es el motivo por el cual ambas

jovencitas no mantienen muy buenas relaciones entre sí.

Resulta indudable que la calidad del torneo bajará muchos enteros si todos los luchadores se toman los combates como revanchas personales...



GOLPES ESPECIALES.....

AGARRE



Cerca del enemigo presiona adelante y patada fuerte.

PATADA CAÍDA



Salta adelante y en el aire, abajo más patada media.

PUÑO CAÍDA



En el aire, presiona abajo más puñetazo medio.

REBOTAR



Presiona atrás y cuando llegues al borde de la pantalla pulsa adelante.

KIKOKEN



Manten presionado izquierda durante 2 segundos. Luego presiona derecha y cualquier botón de puñetazos.

SUPERPATADA



Presiona repetidamente cualquier botón de patadas. Tras unos segundos, una lluvia de patadas caerá sobre el rival.

PATADA GIRO



Para realizarla, presiona adelante más patada media cuando te encuentres cerca de tu adversario. Tras el golpe, Chun Li se pondrá a salvo.

REMOLINO



Manten presionado abajo durante un segundo. Luego presiona simultáneamente arriba y cualquier botón de patadas.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Cae sobre el enemigo con un puñetazo medio. En cuanto caigas al suelo da un puñetazo fuerte y termina el trabajo con una patada relámpago. Tu adversario no sabrá que hacer para evitarlo.

COMBO 2

Comienza desde la posición de defensa con un puñetazo medio y aprovecha el movimiento para desarrollar una patada torbellino. No habrá rival que se resista.

COMBO 3

Salta hacia el enemigo con un puñetazo fuerte, continua el movimiento con un puñetazo medio y termina con una patada fuerte dirigida a donde más duele. Auténticamente demoledor.

COMBO 3



CHUN LI VS.

Estamos ante otra luchadora cuyos golpes (en general) no suelen ser muy poderosos, pero que gracias a su agilidad mantiene todavía intactas algunas posibilidades para acabar venciendo en el Torneo. Si se explota la increíble velocidad que posee, es posible entonces vencer a la mayoría de los adversarios.

BLANKA



La increíble velocidad de Chun Li le permite colocarse al lado de los contrarios, golpear y huir sin que el rival se de cuenta. Una patada con giro o una patada en caída suelen funcionar muy bien.

RYU



Siempre que la situación lo permita, es recomendable caer sobre Ryu con los pies por delante y aprovechar el desconcierto creado para efectuar un agarre que le lance lejos de nosotros.

DHALSIM



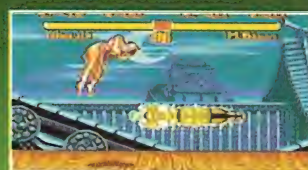
Desde la posición de defensa se puede pasar muy rápidamente a una patada torbellino. Aprovecha esta circunstancia para contraatacar con la seguridad de que causarás un buen daño.

GUILE



La patada torbellino te permitirá contrarrestar el potencial atacante de Guile sin arriesgarte demasiado. Golpea rápidamente y huye sin temor a que te tachen de cobarde.

BISON



La principal baza de Mr. Bison es el combate cercano. Si no lo consigue, siempre acaba recurriendo al Psycho Crusher. Un salto a tiempo puede dejarnos a la distancia justa para contraatacar.

CAMMY



Duelo de damas en el Torneo. La enorme velocidad de ambas puede convertir el combate en un intercambio de golpes. Pero ya sabéis lo que dicen por ahí: quien golpea primero...

DEE JAY



La altura del jamaicano nos permite atacar desde abajo. Como más nos gusta. Para terminar siempre se puede recurrir a un agarre y termina el movimiento con una patada baja.

FEI LONG



Siempre que puedas, evita acercarte a Fei Long cayéndole con patadas fuertes. Si no lo puedes evitar, prueba a efectuar un agarre y termina el movimiento con una patada baja.

HONDA



Honda es el blanco perfecto para realizar todo tipo de ataques aéreos que se os ocurran. La única salvedad es evitar caer demasiado cerca de las manos del japonés. Si esto ocurre daos por muertos.

KEN



Las bolas de fuego de Ken son fáciles de esquivar para Chun Li a poco que preste atención. Siempre se puede aprovechar la caída para golpear con los pies. De una situación de desventaja pasaremos a una más favorable.

SAGAT



La enorme altura de este luchador le hace muy vulnerable a los ataques por bajo. Como todos sabemos, este es uno de los apartados que mejor domina nuestra luchadora oriental.

T. HAWK



El poderoso juego de piernas de Chun Li contrarresta a la perfección cualquier intento de ataque aéreo que se produzca. Por otra parte, la patada relámpago es muy útil contra enemigos acorralados en una esquina.

VEGA



La agilidad no nos va a servir de mucho en este combate. Ambos luchadores son expertos en este tema y no hay un claro vencedor. Como único consejo conviene saber que Vega descuida la guardia al dar los puñetazos.

BALROG



Los ataques frontales están abocados al fracaso. Nada de lanzarse hacia los puños de Balrog. Es mejor estar mucho tiempo saltando de un lado a otro y caer con los pies por delante.

ZANGIEF



Este tronco siberiano no puede plantear muchos problemas a la rapidez de Chun Li. Tanto en los golpes bajos como en los ataques aéreos tiene ventaja. Siempre y cuando no se acerque demasiado.

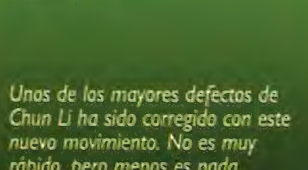
NOVEDADES.....

PATADA NUEVA



Un nuevo tipo de patada se viene a sumar al amplio catálogo de golpes "pedestres" de nuestra amiga china. Con esta ya suman un montón y confirman la creencia de que Chun Li tiene un buen par... de piernas.

NUEVA BOLA



Unos de los mayores defectos de Chun Li ha sido corregido con este nuevo movimiento. No es muy rápido, pero menos es nada.

CHUN LI VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	7	3
VEGA	5	5
DEE JAY	4	6
BALROG	6	4
DHALSIM	6	4
HONDA	3	7
FEI LONG	6	4
GUILE	6	4
SAGAT	5	5
RYU	6	4
KEN	7	3
CAMMY	6	4
BLANKA	7	3
T. HAWK	7	3
ZANGIEF	8	2

Fecha de nacimiento: 3-11-1960

Altura: 1,88 metros

Peso: 138 Kg.

Grupo Sanguíneo: A

Habiendo dedicado toda su vida al perfeccionamiento del arte del Sumo, este luchador consiguió finalmente recibir el título de "Yokozuna". Sin embargo, cuando abandonó la arena para adentrarse en el mundo de Street Fighter, se quedó boquiabierto al enterarse de que el resto del mundo no consideraba el Sumo como un verdadero deporte. Ahora, utilizando adaptaciones de las técnicas tradicionales, piensa ganar el torneo para demostrar al mundo la majestuosidad de esta histórica forma de lucha.

Por si acaso no ganase, Edmund Honda ya ha estado hablando con los Fat Boys para entrar a formar parte del grupo. No es la ilusión de su vida, pero hay que comer y en este caso mucho. Pero no nos pongamos trágicos y reconozcamos que este luchador tiene un "peso específico" dentro del Torneo y es respetado por todos (sobre todo a la hora del almuerzo, que nunca se sabe el hambre que puede tener).

No se puede negar la moral de este luchador que, aún sobrado de años y de kilos, se juega la vida por sacarse unas pesetillas.

Honda, estamos contigo.



GOLPES ESPECIALES.....

APRETÓN



Cerca del rival, pulsad adelante más puñetazo fuerte.

PROYECCIÓN



Cerca del enemigo, pulsad adelante más puñetazo medio.

RODILLAZO



Cerca del enemigo, pulsad adelante más patada fuerte.

SUMO SPLASH



Salta y en el aire pulsa abajo más patada media.

BOMBA BARRIDO



Cerca del enemigo, pulsad abajo más patada fuerte.



En el aire, pulsad abajo más patada débil.

DOBLE PATADA



Cerca del enemigo, pulsad patada fuerte.

SUMO SMASH



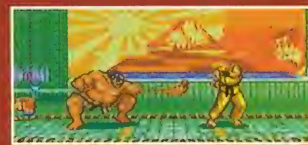
Pulsa abajo durante 2 segundos y después pulsa arriba más cualquier botón de patadas.

CABEZAZO



Pulsa atrás durante 2 segundos y después pulsa adelante más cualquier botón de puñetazos.

PALMADA



Presiona cualquier botón de puñetazos repetidamente y una nube de golpes se desencadenará.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Salta dando un puñetazo fuerte. Acto seguido propina un puñetazo medio y termina la combinación con un espectacular puñetazo fuerte que dejará a tu rival destrozado.

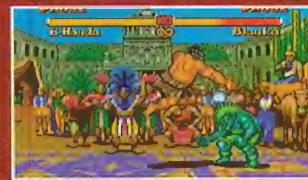
COMBO 2

Inicia el movimiento con un salto con patada fuerte. Cuando caigas realiza un puñetazo débil. Después de esto, acaba con un una patada fuerte que deje las cosas claras.

COMBO 3

Arrinconas a tu adversario con un salto acompañado de puñetazo fuerte o con un cabezazo Sumo. Continúa con una patada fuerte para atontar y termina con otra patada fuerte o con una palmada cien manos. No habrá quien te conteste.

COMBO 3



HONDA VS.

Honda ha salido muy mejorado en esta versión del Street Fighter II. Su anterior debilidad a la hora de esquivar proyectiles ha sido corregida, lo mismo que el alcance de sus golpes y la velocidad de respuesta. En lo que aún sigue fallando es en los desplazamientos por tierra. Un lastre que nuestro amigo sabrá compensar.

BISON



Uno de los aspectos que más ha mejorado Honda ha sido la de esquivar ataques como este. Aprovecha esta cualidad para contraatacar cuando más débil se encuentra el rival.

BLANKA



Dos tipos de parecidas cualidades se enfrentan en este combate. Quizá la relativa ventaja del cabezazo Sumo sobre el rodillo de Blanka sirva para desequilibrar la igualdad.

CAMMY



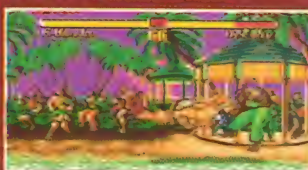
La palmada cien manos y los poderosos puñetazos de Honda deberían de servir para despachar a Cammy sin mayores complicaciones, pero siempre puede haber sorpresas.

CHUN LI



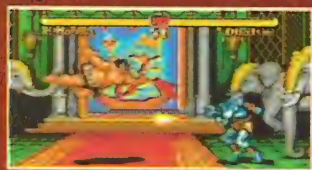
Parar los ataques por alto de Chun Li es primordial para ganar el combate. Si lo conseguimos, debemos de aprovechar el tiempo ganado para atacar lo más rápido que podamos. Un cabezazo Sumo es lo apropiado.

DEE JAY



Los golpes por abajo son los más peligrosos para Dee Jay. Explota esta debilidad para sacar provecho con continuas patadas fuertes y con rápidos cabezazos Sumo.

DHALSIM



El Sumo Splash se muestra como una verdadera joya cuando nos las tenemos que ver con las bolas de fuego de Dhalsim. No sólo las esquiva, sino que además nos permite golpear sin peligro.

FEI LONG



Fei Long carece de unos ataques efectivos a larga distancia, por lo que no estará de más que nos cebemos con el de Hong Kong a base de Sumo Splash o de cabezazos Sumo.

GUILE



La potente palmada cien manos tiene la suficiente entidad como para resolver un combate como este en cuestión de segundos. Para lograr una posición cómoda empieza golpeando con puñetazos o patadas aéreas.

RYU



Los disparos de energía de Ken pueden y deben de ser esquivados mediante un Sumo Splash. Acorralar al contrario después es una obligación que tendremos si queremos usar la palmada cien manos.

KEN



Desplazarse por el suelo es una invitación a que Ken nos lance de todo, por eso nada mejor que provocarle y aprovechar el salto para caer con todas nuestras fuerzas.

SAGAT



Esquivar proyectiles es una de las lecciones que mejor se ha aprendido este luchador de Sumo. Si además continuamos el movimiento en el aire siempre podremos caer haciendo daño a nuestro rival.

T. HAWK



Terrible combate el que se desarrolla aquí. Ambos luchadores son poderosos, pero la palmada cien manos y el cabezazo Sumo son palabras mayores para un tipo lento como T. Hawk.

VEGA



Nada como adelantarse a los acontecimientos y preparar una palmada cien manos tan pronto sepamos donde va a caer este saltarín luchador. Si esto falla siempre se puede encadenar una serie de batidas.

BALROG



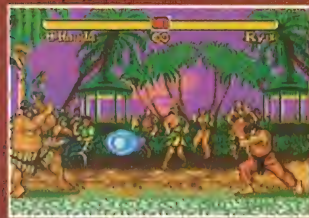
El limitado repertorio de golpes de Balrog es un lastre muy pesado. Si intentamos esquivar sus puñetazos desde una posición defensiva tendremos una ocasión de golpear sin peligro por bajo.

ZANGIEF



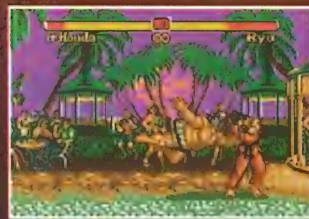
Contra Zangief funcionan muy bien todos aquellos golpes que tienen su inicio por encima de la cabeza. Toma nota y basa tus ataques en esta zona. Acuérdate de finalizar siempre con patadas muy bajas.

NOVEDADES.....

NOVEDAD 1

Si te encuentras atrapado en una esquina por bolas de fuego, realiza el Sumo Smash usando el puño medio o débil y no solo la esquivarás sino que además golpearás al rival.

NOVEDAD 2



El alcance de los golpes de Honda ha sido mejorado a la vez que se les aumentaba la velocidad. Desplazarse por tierra es muy lento, así que usa este sistema.

HONDA VS

[illegible]

Fecha de nacimiento: 22-11-1952

Altura: 1,78 metros

Peso: 49 kg

Grupo Sanguíneo: o

Dhalsim es el clásico ejemplo de hombre dedicado a cultivar su cuerpo a la vez que su mente. Durante muchos años ha intentado unificar un cuerpo estilizado y ágil con un estado de consciencia cercano al Kharma. En vista de que no lo ha conseguido, ha optado por demostrar a todos que el yoga puede ser un estupendo sustituto del Aerobic. El Torneo de artes marciales le ha parecido el escaparate perfecto para promocionarse en espera de una oferta de alguna cadena de televisión. Una victoria aplastante serviría para equiparar su sistema al de, por ejemplo, Jane Fonda con las ventajas económicas que eso conllevaría. Respecto a sus tácticas de combate, sabemos de buena tinta que su dominio del fuego es debido a un consumo abusivo (casi diríamos compulsivo) de pimientos de Padrón, lo que explicaría sus buenas relaciones con Mr. Bison. Mientras todos estos temas se confirman, este personaje ha entrenado muy duro en un monasterio Tibetano, haciendo un especial énfasis en la elasticidad de sus miembros, a la vez que preparaba su cerebro para una hipotética derrota. Si esto ocurre mucho nos tememos que su ingreso en los Hare Krishna será cuestión de pocos días.



GOLPES ESPECIALES.....

PROYECCIÓN



Cerca del enemigo pulsa adelante más puñetazo fuerte.

RODILLAZO



Cerca del enemigo pulsa adelante más patada fuerte.

CAPONES



Este golpe recibe el nombre oficial de Yoga Nugie y se consigue cerca del enemigo pulsando adelante más puñetazo medio.

DERRAPE



Un verdadero prodigio de velocidad y efecto dañino sobre el enemigo. Se logra pulsando abajo más cualquier botón de patada.

VOLADA HORIZONTAL



En el aire pulsa abajo más puñetazo fuerte.



En el aire pulsa abajo más patada fuerte.

VOLADA DIAGONAL

BOLA DE FUEGO



Izq., abajo y diag. abajo-izq. Más los 3 botones de patada o puñetazo.



Uno de los mejores golpes de Dhalsim. No es muy rápido, pero combinado con otro ataque puede ser demoledor. Pulsa abajo, diagonal abajo-derecha e izquierda más cualquiera de los botones de puñetazo.



LLAMARADA YOGA



Ideal para deshacerse de enemigos pegajosos. Pulsa Izq., diagonal abajo-izq., abajo, diagonal abajo-dcha. y dcha más cualquier puñetazo.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Acércate al enemigo mientras pulsas adelante y puñetazo débil. Agáchate y pulsa otro puñetazo débil y finaliza el combo pulsando patada fuerte para conseguir un deslizamiento.

COMBO 3



COMBO 2

Cuando un personaje duro salte, respóndele con un deslizamiento en la caída combinado con una patada media. Finaliza con otra patada media o con una llamarada yoga.

COMBO 3

Comienza el movimiento con un puñetazo débil. Acompaña la acción de un cabezazo y si se aleja mucho el rival, termina con un deslizamiento o con una llamarada yoga. Bien hecho es efectivo a más no poder.



DHALSIM VS.

Con la inclusión de los nuevos golpes y la simplificación en la forma de realizar los que ya poseía, Dhalsim ha logrado acercarse de manera definitiva a la élite de los luchadores del Torneo de Artes Marciales. Su Teletransportación puede ser el arma decisiva que desequilibre la balanza hacia su lado.

BISON



Los ataques de Bison tienen una fácil solución cuando manejamos a Dhalsim. En cuanto levante el vuelo, nos teletransportamos detrás suyo y le propinamos una sesión de capones o de deslizamientos.

BLANKA



La lentitud de Blanka nos viene de miedo para aprovechar nuestra bola de fuego. Una vez lanzada conviene no despistarse y concluir el trabajo con una patada fuerte, por ejemplo.

CAMMY



La agilidad de Cammy es una grave dificultad para las aspiraciones de Dhalsim. La única forma de parar los pies a esta chica es aprovechar la desmesurada longitud de las patadas del hindú.

CHUN LI



Con Chun Li sucede algo parecido a lo que pasaba con Cammy. Su agilidad puede volvernos locos a no ser que la obliguemos mediante una bola de fuego a saltar precipitadamente y golpearla con una patada fuerte.

DEE JAY



Dee Jay es un duro rival que requiere de toda nuestra atención si queremos vencerle. Una táctica que suele dar resultado es combinar bolas de fuego con deslizamientos a baja altura.

RYU



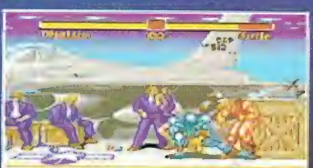
Las temibles bolas de fuego de Ryu no lo son tanto desde que teletransportarse es una tarea menos complicada que antes. Siempre podemos sorprender al japonés apareciendo a su lado.

FEI LONG



Mantener a raya a Fei Long no debe plantearnos muchos problemas dado que este rival no tiene unos ataques de larga distancia dignos de consideración. Los ataques por alto y por bajo desde lejos funcionan bien.

GUILE



Si conseguimos evitar las piernas de Guile, tendremos medio combate ganado. Para ganar el otro medio, se impone usar los ataques a media y baja altura de una forma rápida, pero sin ensañarse.

HONDA



Este amasijo de músculos y grasa plantea muchos problemas en cuanto tiene un rival cerca de sus brazos. Evita esta situación atacando por alto y terminando con rápidos deslizamientos a ras de suelo.

KEN



La potente patada huracán de Ken es fácilmente contrarrestable con un rápido deslizamiento que nos coloque detrás y nos permita golpear sin peligro alguno desde una posición de privilegio.

SAGAT



La enorme altura de Sagat sigue evidenciando ser un handicap contra luchadores "bajitos". Dhalsim pertenece a este grupo de elegidos y sabe aprovechar perfectamente esta ventaja.

T. HAWK



Los enemigos grandes tiene más dificultades para esquivar los rápidos ataques por bajo de Dhalsim. Por si esto fuera poco, siempre son presa fácil de los lanzamientos de proyectiles.

VEGA



Ganar a Vega es complicado incluso para un místico como Dhalsim. Al menos tenemos el consuelo de saber que las patadas y puñetazos del hindú tienen un alcance superior al de este luchador-torero.

BALROG



Balrog, como buen boxeador, basa todo su potencial en los puños. Esto nos obliga a mantenernos a distancia y vigilar sus manos, pero nos abre nuevos caminos para atacar zonas desprotegidas.

ZANGIEF



Los rápidos vuelos de Dhalsim son una buena forma de romper las defensas de este duro luchador. Otra buena táctica es realizar largos deslizamientos que golpeen las piernas de Zangief.

NOVEDADES.....

NOVEDAD 1

Dhalsim tiene ahora la posibilidad de combinar fácilmente los disparos de energía con los golpes clásicos.

NOVEDAD 2



Teletransportarse es ahora mucho más fácil que antes. Es el golpe estrella de este luchador.

NOVEDAD 3



En la lucha cuerpo a cuerpo, Dhalsim es ahora mucho más efectivo que antes.

DHALSIM VS

M. BISON	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
VEGA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DEE JAY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BALROG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
RYU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HONDA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
FEI LONG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
GUILE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
SAGAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CHUN LI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
KEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CAMMY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BLANKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
T. HAWK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ZANGIEF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

CAMMY

Fecha de nacimiento: 6-1-1974

Altura: 1,65 metros

Peso: 46 kg

Grupo Sanguíneo: B

Esta bella joven puede engañar a primera vista, pero quien se haya enfrentado a ella no caerá en la trampa de fiarse de su dulce aspecto. Su habilidad en el cuerpo a cuerpo y su agilidad son armas que domina a la perfección.

Actualmente se gana la vida como agente del Servicio Secreto Británico, pero de su pasado no se sabe mucho. Su vida comenzó para ella el día en el que la descubrieron cerca de una base militar aquejada un ataque de amnesia total.

A partir de ese momento, Cammy recibió entrenamiento en las Fuerzas Especiales y ascendió rápidamente a jefe de clase.

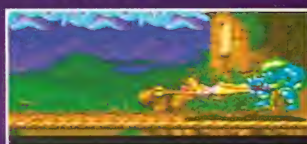
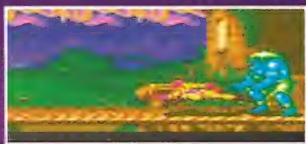
Su presencia en el Torneo de Artes Marciales se debe a una orden directa de sus superiores.

Como agente infiltrado debe de investigar a todos los participantes. Lo que ella no sabe es que este torneo acabará descubriéndola muchos otros secretos relacionados con su pasado. (Entre otras cosas que su nacimiento fue un auténtico regalo de reyes para sus padres).



GOLPES ESPECIALES.....

CANNON DRILL



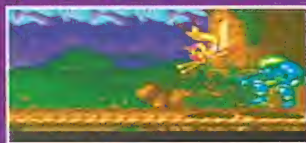
Presiona derecha, abajo y diagonal abajo-derecha en un movimiento continuo y pulsa cualquiera de los botones de patada.

SPINNING KNUCKLE



Presiona izquierda, diagonal abajo-izquierda y dcha. en un movimiento continuo y pulsa cualquiera de los botones de puñetazo.

FRONT KICK



Presiona en pad de control derecha, abajo y diagonal abajo-derecha en un movimiento continuo y pulsa cualquiera de los botones de patada al terminar la combinación. La rapidez del golpe desconcertará a cualquier enemigo.

FRANKENSTEINER



Pulsa adelante más patada media o fuerte cuando estés en el aire.

PUÑETAZO AÉREO



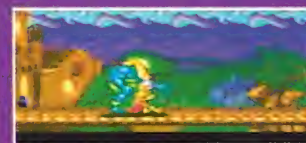
En el aire, pulsa adelante más puñetazo medio o fuerte.

SUPLEX



Cerca del enemigo pulsa puñetazo débil o medio.

TENAZA



Cerca del enemigo pulsa patada débil o media.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 3



COMBO 1

Inicia la combinación con un puñetazo medio. En cuanto caigas al suelo pulsa puñetazo fuerte. Aprovecha la distancia que te deje el rival para rematar la faena con un Cannon Drill.

COMBO 2

Comienza con una patada débil y acompaña tu caída con el movimiento necesario para hacer una patada fuerte. Termina con un Front Kick.

COMBO 3

Lanzate con un Cannon Drill para descolocar al rival. Acto seguido y sin perder un segundo, utiliza un puñetazo medio y acompáñalo de un puñetazo fuerte. Es sencillo y el efecto será demoledor sobre el contrario.



CAMMY VS.

Cammy es una luchadora que compensa a la perfección su poca corpulencia y falta de ataques con proyectiles, con una agilidad envidiable. Su principal virtud es la velocidad, característica que deberemos de aprovechar para esquivar los ataques de los rivales y contrarrestar la baja resistencia a los golpes que tiene.

RYU



Un detalle muy importante a la hora de enfrentarse a rivales que lanzan proyectiles, es que cuando Cammy realiza un Spinning Knuckle o un Cannon Drill no resulta dañada. Ryu es la oportunidad de probar.

CHUN LI



La antagonista por excelencia de Cammy. Vencerla es harto complicado y únicamente podemos recomendar el uso de la patada fuerte o el Cannon Drill mientras la señorita Li hace su golpe estrella de piernas.

DHALSIM



La elasticidad de Dhalsim no es obstáculo para que Cammy le endose una soberana paliza si lo hacemos bien. Los ataques rápidos y bajos son los más recomendables contra el hindú.

GUILE



El peligroso juego de piernas de Guile puede ser contrarrestado eficazmente si usamos patadas medias o fuertes. Únicamente necesitamos esperar la ocasión precisa. Tras un ataque alto puede ser el momento.

BISON



La agilidad de esta femina es la mejor arma que se puede utilizar para contrarrestar los ataques de Bison. Saltar por encima del Psycho Crusher nos permite golpear en el momento de máxima debilidad.

BLANKA



La lentitud de movimientos de Blanka le hace ser una presa fácil para los rápidos golpes de Cammy. La tenaza de piernas nos asegura un daño importante y una sencillez de realización. Lo mismo que los ataques bajos.

DEE JAY



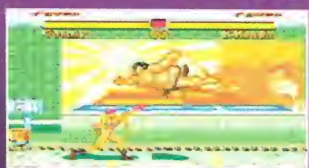
Este imponente Jamaicano posee también una gran dosis de agilidad, por lo que la mejor táctica es mantenerle a raya a base de Cannon Drill. Si consigue esquivarlo siempre nos queda el recurso de atacar por bajo con las piernas.

FEI LONG



Fei Long no posee ataques a larga distancia, por eso basa su estrategia en ataques cercanos. La agilidad de Cammy nos puede servir para evitar llegar hasta esta situación y golpear en nuestro terreno.

HONDA



Los vuelos de Honda no son peligrosos a menos que nos quedemos quietos. Parar el salto del rival con una patada fuerte o con un puñetazo fuerte puede ser el inicio de una buena secuencia de golpes.

FECHA DE NACIMIENTO: 4-9-68
ALTURA: 1,96 METROS
PESO: 114 KG
GRUPO SANGUINEO: A

Este antaño campeón los pesos pesados vió truncada su inmejorable carrera por ignorar las reglas del ring. Suspendido a perpetuidad por matar a un rival en pleno combate, decidió colgar los guantes y enrolarse como agente especial de Shadowlaw.

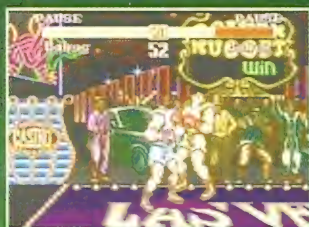
Salvaje y agresivo, su estilo de lucha adolece de los efectos propios de todo boxeador: guardia demasiado alta, incapacidad de usar las piernas, y la extraña manía de abandonar el combate y sentarse en una silla cada vez que alguien entre el público hace sonar una campana.

Pese a todo, la rotundidad de sus nuevos movimientos le hacen estar considerado como uno de los cuatro luchadores con más posibilidades de lograr el triunfo final en este torneo. De hecho, su Puñetazo Final es temido por cualquiera de los participantes en este singular juego. Sin embargo, algunos analistas han señalado que en caso de enfrentarse a M.Bison probablemente se deje ganar, por temor a un posible despido, pues Bison es el jefe de Shadowlaw.



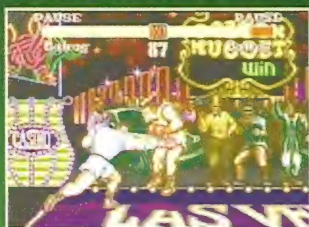
GOLPES ESPECIALES.....

CABEZAZO



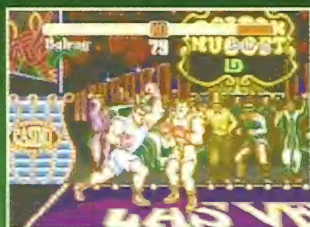
Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte.

DIRECTO



Pulsa Atrás dos segundos, Adelante más cualquier botón de puñetazo.

GANCHO



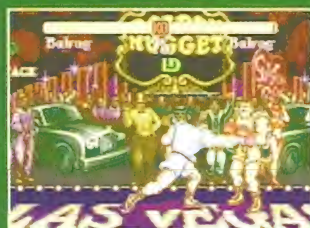
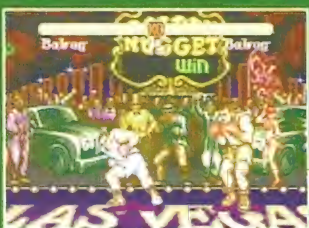
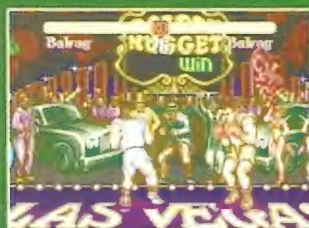
Pulsa Atrás dos segundos, Adelante más cualquier botón de patada.

GOLPE HOMBRO



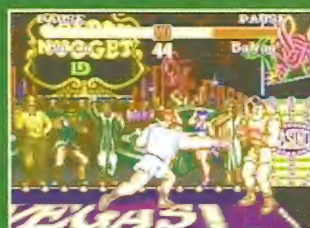
Pulsa Abajo dos segundos, Arriba más cualquier botón de puñetazo.

FINAL



Presiona todos los botones de Puñetazos y Patadas durante dos segundos, y luego suéltalos. Demoledor.

GIRATORIO



Presiona los tres botones de puñetazos o de patada, y luego suéltalos. A más tiempo pulsados, más fuerza tendrá el golpe.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Ataca con un poderoso salto y Puñetazo Fuerte. Al tomar tierra agáchate e inmediatamente lanza un Puñetazo Medio. De postre, Puñetazo fuerte.

COMBO 3



COMBO 2

Ataca con salto y Patada Fuerte. Nada más toques tierra lanza un par de directos al rostro del infortunado rival, lo bastante para atontarlo y acercarnos lo suficiente para golpear con el codo.



COMBO 3

Ante ataques alocados, no te limites a esquivar. Además, presiona los tres botones de puñetazo. Cuando el ataque finalice suéltalos, y el golpe será de antología.



BALROG VS.

Sin duda que nos hayamos ante uno de los firmes candidatos para la victoria final. Su amplísima variedad de golpes (puñetazos todos ellos, eso sí), y la velocidad de desplazamiento por el ring pueden hacer ver las estrellas al más pintado. Carece de ataques energéticos, pero ciertos golpes lo compensan con creces.

BISON



El jefe contra el subalterno. Balrog debe intentar buscar la superioridad de sus puñetazos, pero mantenerse siempre atento a la terrible Patada Deslizante del villano.

BLANKA



Poco tiene que hacer este bichejo ante los terribles golpes del boxeador. Intenta esquivar sus alocados golpes a la vez que te preparas el Puñetazo Giratorio.

CAMMY



Cortas distancias, pero no demasiado, pues te puedes ver en un apuro semejante al que se encuentra el pobre Balrog. La rapidez de tus golpes la hará picadillo.

CHUN LI



Esta hermosa jovencita es capaz de ponernos en muchos apuros. Utiliza los Uppercut para defenderte de sus golpes aéreos, y el Cabezazo para hacérselo pasar mal.

DEE JAY



Un rival que parece tallado por el mismo patrón. Excepto por una cosa: Dee Jay maneja las piernas como nadie, por lo que su rango de alcance es mayor. Acércate todo lo que puedas.

DHALSIM



Si bien su lentitud sigue siendo tan desesperante como siempre, al vernos obligados a pelear en la corta distancia podemos ser víctimas del Fuego Yoga. No le deis tiempo a usarlo.

FEI LONG



Un combate igualado al máximo. La velocidad de tus puños contra la ferocidad de sus piernas. Evita sus ataques aéreos y vigila muy mucha sus barridos. Te lo pondrá chungo.

GUILE



Ante todo recula y mide las distancias. Pues si en el cuerpo a cuerpo tú tienes todas las de ganar, si permaneces demasiado tiempo en esa posición, con su Flash Kick verás las estrellas.

HONDA



Este gordo es demasiado pesado y lento para esquivar tu aluvión de golpes, lo cual no quiere decir que no guarde un par de trucos en la manga. Cuidate de sus agarres y su multipalmada.

KEN



Su extrema agresividad va a ser su perdición. Si le dejáis usar las ondas de energía o el Puño del Dragón os pondrá las cosas chungas. Pero si lleváis la pelea a vuestro terreno le fundireis.

SAGAT



Quizá el rival contra el que peor lo pasaréis. Pues sus reflejos son tan extraordinarios que cada vez que falleis el golpe os agarrará y os lanzará por los aires. Así que no falleis.

T. HAWK



Manteneos siempre en la media distancia. Utiliza los puñetazos largos y si se te acerca retrocede, pues como te ponga las manos encima te va a hacer fosfatina. Por gringo y por huevón.

VEGA



El consejo es el de siempre: Vega mantiene su debilidad congénita ante los ataques por bajo. Claro está que el problema es acercarse lo bastante. Un salto hará maravillas.

RYU



Los ataques energéticos de este japonés errante son su único argumento efectivo para derrotarte. Persíguele a lo largo del ring para darle un buen cabezazo.

ZANGIEF



Un combate muy sencillo si piensas con la cabeza. El truco está en evitar que te ponga las zarpas encima. Como para ello dispones de una amplia gama de puñetazos, será coser y cantar.

NOVEDADES.....

ANIMACIONES



No solo es en la variedad de golpes donde aparecen las novedades. También tenemos nuevas animaciones para los golpes antiguos, como en las pantallas de arriba.

GOLPE HOMBRO



Esta fantástica carga antireglamentaria es una de las muchas novedades en esta versión. Demoleadora.

BALROG VS

M. BISON	■■■■■	■■■■■
VEGA	■■■■■	■■■■■
DEE JAY	■■■■■	■■■■■
RYU	■■■■■	■■■■■
DHALSIM	■■■■■	■■■■■
HONDA	■■■■■	■■■■■
FEI LONG	■■■■■	■■■■■
GUILE	■■■■■	■■■■■
SAGAT	■■■■■	■■■■■
CHUN LI	■■■■■	■■■■■
KEN	■■■■■	■■■■■
CAMMY	■■■■■	■■■■■
BLANKA	■■■■■	■■■■■
T. HAWK	■■■■■	■■■■■
ZANGIEF	■■■■■	■■■■■



Fecha de nacimiento: desconocida

Altura: 1,80 metros

Peso: 115 Kg

Grupo sanguíneo: A

Alrededor de M. Bison circula un halo de confusión y misterio, en el cual muy pocos se atreven a penetrar. Desde que emergió para guiar la organización internacional de crimen Shadowlaw el mundo ha estado atemorizado a causa de la increíble fuerza de su mando. Sin nadie que le iguale en poder y agilidad, M. Bison reina supremamente como el más grande Street Fighter del mundo.

Claro está que para llegar a tal posición preponderante han sido muchos los sacrificios que ha tenido que soportar. Horas y horas de gimnasio, una dieta a base de entresijos y pimientos de padrón, y una renuncia absoluta a todos los placeres de la carne son los pilares de su poderío actual. Sus firmes convicciones nihilistas han forjado en él un sentimiento de tormento del que no puede escapar.

GOLPES ESPECIALES.....

AGARRE



Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte. Pajaritos a volar. Demoledor.

PAÑADA BAJA



Pulsa Abajo más Patada Fuerte. Un sorprendente deslizamiento con el que atacar o huir.

PATADA CABEZA



PATADA TIJERA



PSICOPUÑO



PSICOTRITU



Pulsa Abajo durante dos segundos, Arriba y cualquier botón de Patada. La mejor manera de ponerse la boina.

Pulsa Atrás durante dos segundos, Adelante y cualquier botón de patada. Golpea por partida doble. Indispensable.

Presiona Abajo durante dos segundos, Arriba y cualquier botón de Puñetazo. Una verdadera acrobacia.

Pulsa Atrás durante dos segundos, Adelante junto con cualquier botón de puñetazo. Recorrerás la pantalla en un periquete.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 3



COMBO 1

Salta hacia el rival y obsequialé con un puñetazo Medio. Agáchate y lánzale un Puñetazo Débil a la vez que preparas el temible Psycho Crusher. Le harás mucho daño.

COMBO 2

Si logras conectarle una Patada en la Cabeza, no te conformes. Continúa con un Puñetazo Bajo a la altura del bañador, reincorpórate y una Patada Fuerte.

COMBO 3

Un golpe demasiado alto de Sagat. Cuando logres esquivar un golpe semejante, contraataca con una Patada Fuerte al tobillo. Esto le hará retroceder dandote el tiempo necesario para saltar hacia él y darle una buena tunda.



M.BISON VS.

Fue durante años el "jefe final" de Street Fighter, y dicen que el que tuvo retuvo, así que no os extrañe que este singular tipejo continúe siendo uno de los más claros favoritos para el triunfo final del torneo. Sus golpes son hiperveloces, hiperpoderosos, y los domingos compra en el hiper de Majadahonda.

RYU



Dos enemigos legendarios frente a frente. Si bien las Patadas de Ryu pueden ponerte en algún apuro, tus puñetazos son definitivamente más rápidos y contundentes. Aprovechalo.

CHUN LI



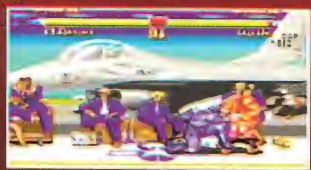
Esta pizpireta chavalita es quizá más rápida que tú, pero sus golpes carecen de la contundencia necesaria. Busca el cuerpo a cuerpo, donde tu mayor corpulencia ha de imponerse.

DHALSIM



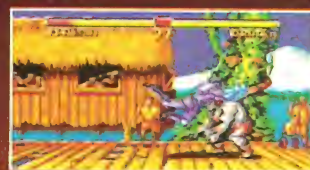
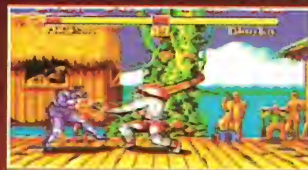
Pese a sus trucos de faquir en paro, sigue siendo más lento que una tortuga. Aprovechate de ella con continuos saltos, deslizamientos y ataques energéticos. Los golpes altos le pierden.

GUILE



He aquí un combate para gente con agallas. Guile es un tipo muy duro, y si buscas el cuerpo a cuerpo, lo único que te aseguramos es que la sangre va a correr a borbotones.

BLANKA



Evita las distancias cortas, pues ahí es donde los golpes de Blanka te pueden poner las cosas feas. La Patada Tijera resulta ideal para cuando te tenga acorralado.

CAMMY



No te dará muchos problemas si sabes mantenerte lejos de sus agarres y sus presas. Golpes tipo Psicotriturador o Psicopuñetazo Volante inclinarán el combate de tu lado.

DEE JAY



Evita los ataques frontales, pues con este tiparrón es poco menos que un suicidio. Los ataques aéreos pueden obrar maravillas, y la Patada en la Cabeza también.

FEI LONG



Pese a su pequeño tamaño, este oriental posee un par de golpes que nos pueden poner en dificultades. Y ambos se efectúan en la corta distancia, así que toma distancia y emplea ataques energéticos.

HONDA



Pese a que en la corta distancia te puede poner en dificultades, es demasiado lento como para convertirse en un rival serio. Los ataques energéticos desde un extremo de la pantalla son la mejor solución.

KEN



Dicen que Ken es el único enemigo al que Bison tiene miedo. Pese a todo, busca el cuerpo a cuerpo y aprovecha tu mayor velocidad con secuencias de golpes repetidos.

SAGAT



Si bien sus golpes son tan poderosos como los tuyos, sus patrones de ataque son extremadamente simples. Varía en lo posible tus acciones y abusa del Psicopuño.

T. HAWK



¡Que no te caja! Si respetas esta sencilla norma, el resto va a ser coser y cantar. Ante los ataques aéreos tiene pocos argumentos con qué responder. Ante los bajos, aun menos.

VEGA



Este es un combate sumamente complicado, debido a que Vega es tan veloz y fuerte como tú. Aun así, los barridos son su perdición. La Patada Deslizante y mucha paciencia son fundamentales.

BALROG



Balrog no sabe dar otra cosa que no sean puñetazos. Y frente al Psicotriturador no sabe que hacer. Utiliza a su vez la Patada Deslizante, debido a que su guardia está demasiado alta.

ZANGIEF



Lo dicho para Hawk sirve para Zangief. Con algunas diferencias: al mexicano le huele el aliento a tequila y al ruso a vodka. Y como te agarren, te van a echar el aliento encima.

NOVEDADES.....
PATADA DESLIZANTE



Más veloz y contundente, úsala en defensa para escapar de los ataques energéticos. Un golpe potenciado al máximo.

PROYECCIÓN



Las proyecciones y las presas son las mismas, pero los programadores han incluido una serie de animaciones nuevas.

PSICOTRITU



Un golpe capaz de recorrer la pantalla de un lado a otro destrozando a nuestro enemigo con una extraña energía azul.

M. BISON VS

RYU	100%
VEGA	75%
DEE JAY	60%
BALROG	75%
DHALSIM	75%
HONDA	75%
FEI LONG	75%
GUILE	75%
SAGAT	75%
CHUN LI	75%
KEN	75%
CAMMY	75%
BLANKA	75%
T. HAWK	75%
ZANGIEF	75%

Fecha de nacimiento: 21-7-59

Altura: 2,32 metros

Peso: 162 Kg

Grupo sanguíneo: O

La vida de este indio grandullón transcurría plácidamente hasta el día que la organización Shadowlaw le expulsó junto a su tribu de su tierra natal. Tuvieron que hacer de "espaldas mojadas", pero al revés y mudarse a México con todos los trastos.

Eso sí, antes de abandonar las soleadas llanuras de Oklahoma hizo la firme promesa, sobre la tumba de su madre, de reconquistar la tierra perdida. Lo que, sin embargo, le llevó a distanciarse de su querida madre, pues se encontraba en perfecto estado de salud y dicho juramento le pareció de muy mal gusto.

Dado su enorme tamaño y fortaleza se enroló en el mundo de la lucha libre, donde desarrolló una técnica de combate basada en los agarrones, estrangulaciones, codazos, perdiendo sin embargo velocidad en los desplazamientos sobre el ring.

La actuación de Thunder Hawk en este torneo es una verdadera incógnita. Pues por un lado su técnica de lucha es muy similar a la de Zangief, lo cual no es nada halagüeño, pero por otro el odio que le inspira M. Bison quizá le ayude a superarse. El tiempo hablará.



GOLPES ESPECIALES.....

CODAZO



Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte.

LANZAMIENTO



Pulsa Adelante más Puñetazo Medio.

ESTRANGULAMIENTO



Pulsa Adelante más Puñetazo Fuerte. Cruel, vandálico, soez y asesino.

GOLPE TRUENO



Pulsa Adelante, Abajo, Abajo-Adelante junto con cualquier botón de puñetazo.

HALCÓN



En pleno salto, pulsa los tres botones de puñetazo simultáneamente.

MOLINETE



Realiza un giro de 360° con el pad junto al adversario, y pulsa el botón de puñetazo.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 1

Cuando el malo de turno corra hacia nosotros nos agachamos y le saltamos un Puñetazo Medio. Nos levantamos y le atizamos una Patada Fuerte y le rematamos con el Golpe del Trueno.

COMBO 3



COMBO 2

Atacamos con el salto y Puñetazo Fuerte. Al tomar tierra nos agachamos y empleamos el barrido, y nada más ponernos de pie rematamos la faena con una Patada Media.

COMBO 3

Contra adversarios que abusan de las patadas altas es fácil zafarse mediante la sencilla maniobra de agacharnos. Una vez esquivado no hay más que correr hacia el truhan y darle un buen abrazo... del oso.



T. HAWK VS.

Su escasa velocidad y la ausencia de bolas de fuego en su repertorio de golpes son su principal lacra. Por otra parte, si sabes aprovechar su gran envergadura quizá puedas compensarlo en parte. Como consejos generales, busca siempre la corta distancia. No es un favorito. Sinceramente, es todo lo contrario.

BISON



Lo más probable es que su gran rapidez acabe haciéndonos picadillo. No corras hacia él impetuosamente o lo pagarás caro. El Vuelo del Halcón es nuestra única posibilidad.

BLANKA



Este bicho grotesco y truhán conoce bien la manera para que no le pongamos las zarpas encima: la electricidad. Para evitar los calambres, emplea barridos y golpes bajos.

CAMMY



Una de las luchadoras con las que podemos aprovechar las ventajas de nuestra mayor envergadura. Sitúate a una distancia prudencial y lanza golpes largos.

CHUN LI



Lo dicho para Cammy vale contra esta pequeña muchachita de ojos rasgados. Contra sus ataques aéreos, nada mejor que el Golpe del Trueno. Y si la agarramos, mejor que mejor.

DEE JAY



Este luchador, pese a ser más pequeño que nosotros, tiene un alcance en sus piernas similar al nuestro. Lo mejor es atacarle mediante saltos y Puñetazos Fuertes. Puede ser un combate muy interesante.

DHALSIM



Por fin un adversario más lento que nosotros mismos. El truhán evitará que le agarremos gracias a sus golpes largos. Es aconsejable los ataques aéreos, pues su Fuego Yoga es criminal.

FEI LONG



Frente a un rival tan rápido debemos hacer buena economía de movimientos, pues en el momento en que bajemos la guardia caerá sobre nosotros como un rayo. El Molinete puede destrozarlo.

GUILE



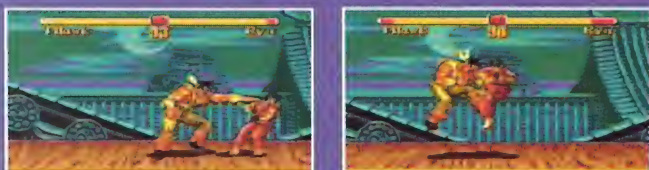
Seamos prudentes y actuemos a la defensiva, pues este tipo nos puede hacer literalmente picadillo. Ante ataques alocados responderá con la Flash Kick. Así, dejemos que sea él el que venga hacia nosotros.

HONDA



Dos pesos pesados frente a frente. Su multipalmada nos puede hacer trocitos si nos precipitamos. No uséis ataques aéreos, sino barridos y golpes bajos.

RYU



VEGA



BALROG



ZANGIEF



ESPECIALES.....

HÀLCÓN



MARTILLO



T. HAWK VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	5	5
VEGA	4	6
DEE JAY	4	6
BALROG	4	6
DHALSIM	5	5
HONDA	5	5
FEI LONG	6	4
GUILE	4	6
SAGAT	5	5
CHUN LI	5	5
KEN	4	6
CAMMY	5	5
BLANKA	5	5
RYU	4	6
ZANGIEF	6	4

Fecha de nacimiento: 27-1-1967

Estatura: 1,83 Metros

Peso: 94 Kg

Grupo Sanguíneo: o

De sangre noble, Vega ha conseguido combinar satisfactoriamente el milenario arte de los Ninjitsu japonés con las habilidades aprendidas como matador de toros.

El resultado es un precioso y mortal ballet que le ha ganado el sobrenombre de "el Spanish Ninja".

Vanidoso y egoísta, Vega vive con la filosofía de la belleza es fuerza, y utiliza una máscara para evitar que su bella cara resulte dañada durante la lucha.

Ferviente admirador de Jesulín de Ubrique desde sus comienzos, este guerrero-matador de toros aspira a lograr el mismo éxito con las mujeres que su ídolo y coleccionar cientos de prendas íntimas femeninas.

Esto explicaría el por qué de proteger su bello rostro. Unas cicatrices en la cara truncarían totalmente su carrera.

Su participación en el torneo de artes marciales supone una forma de revelarse contra los detractores de la fiesta de los toros, a la vez que para demostrar que se puede ser torero sin tener que ponerse delante de un toro.

Tan loables motivos nos inducen a contarle entre los más firmes candidatos al triunfo final.



GOLPES ESPECIALES.....

DESLIZAMIENTO



Presiona abajo más patada fuerte y realizarás un rápido ataque.

SALTO ATRÁS



Presiona simultáneamente los tres botones de puñetazos.

ESTOCADA PUNZANTE



Manten presionado abajo durante dos segundos. Luego pulsa arriba más cualquier botón de puñetazos.

AGARRÓN AIRE



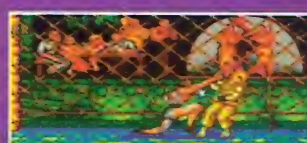
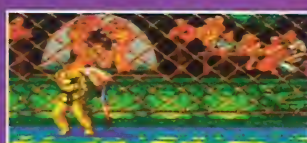
CAÍDA Y ZARPAZO



IMPULSO



VOLTERETA Y ZARPAZO



Presiona abajo durante 2 segundos. Pulsa después arriba más cualquier botón de patadas. En el aire, ve hacia el rival y pulsa arriba más un puñetazo.

Presiona abajo durante 2 segundos. Después pulsa arriba más un botón de patadas. En el aire, ve hacia el rival y pulsa adelante más un puñetazo

Salta hacia el borde trasero de la pantalla. Cuando empieces a caer gira el pad en la dirección contraria. Vega rebotará.

Manten presionado atrás durante 2 segundos. Después pulsa adelante más cualquier botón de puñetazos. La estocada será letal.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 3



COMBO 1

Salta hacia tu oponente con un puñetazo fuerte o con una patada fuerte. Cuando caigas golpea rápidamente con un puñetazo débil. Termina la combinación con un veloz deslizamiento.

COMBO 2

Comienza saltando para dar una patada fuerte. Nada más caer utiliza un puñetazo fuerte y encadenalo con otro puñetazo medio.

COMBO 3

Inicia el movimiento con una estocada punzante. En cuanto caigas al suelo realiza una patada fuerte y baja, y concluye con una voltereta con zarpazo o con un puñetazo fuerte que dará buena cuenta de tu rival.

VEGA VS.

Velocidad y efectividad son las armas de Vega para ganar el Torneo. Su habilidad para esquivar proyectiles y ataques aéreos unida al largo alcance de sus golpes, convierten a este luchador en uno de los mejores. Utiliza su ventaja en el suelo para tener a raya al rival y poder preparar los super movimientos.

BISON



La enorme habilidad de Vega a la hora de esquivar ataques aéreos, le confiere una sustancial ventaja contra Bison. Evita sus ataques y cae detrás para golpear a placer.

BLANKA



Los personajes lentos y pesados son un mínimo problema para Vega. Sus largos ataques le permiten causar daño sin tener que exponerse al contraataque del rival.

CAMMY



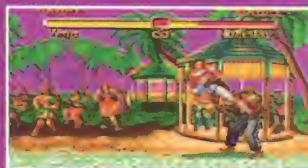
Moverse por todo el escenario puede servir para encontrar en algún momento la oportunidad de golpear sin problemas. Tras la realización de un golpe, Cammy se vuelve extremadamente vulnerable.

CHUN LI



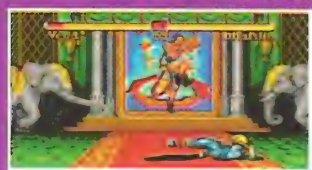
El amplio catálogo de golpes rápidos y a distancia de este luchador es una garantía de éxito frente a Chun Li. Intenta atacar rápidamente y escapar acto seguido.

DEE JAY



La velocidad de realización de la voltereta y zarpazo la convierte en una arma temible en las manos de un jugador experto. Combina esta técnica con cualquier otro tipo de ataque rápido y de largo alcance.

DHALSIM



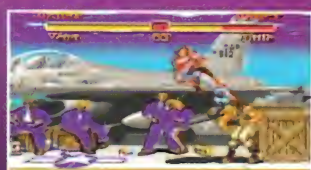
Dhalsim tiene buenos golpes, pero todos ellos tienen en común una velocidad de realización muy lenta que nos permite adelantarnos al movimiento y contrarrestarlo sin problemas.

FEI LONG



Fei Long es un luchador temible en las distancias cortas, por eso es mejor basar nuestra estrategia en realizar ataques desde muy lejos. La estocada punzante es muy efectiva contra este guerrero.

GUILE



De nada le van a servir a Guile sus potentes patadas si no le damos la ocasión de probarlas. Ataca siempre con movimientos rápidos y lejanos. Si caes cerca, golpea y sal corriendo.

HONDA



Siempre que no nos enfrentemos "cara a cara" tenemos todas las posibilidades de ganar este combate. Ataca por alto y no te olvides de usar los super movimientos.

SAGAT

Fecha de nacimiento: 2-7-1955

Estatura: 2,24 Metros.

Peso: 128 Kg.

Grupo Sanguíneo: O

Conocido hace tiempo como "Rey de los Street Fighter", Sagat reinó sin que nadie le hiciese sombra hasta que sufrió una deshonrosa derrota a manos de Ryu. Humillado por este hecho, ahora trata de recuperar el título a cualquier precio. Exceptuando a Bison, ningún otro luchador llega a su nivel en el combate

Atrás han quedado sus días como jefe de un campo de concentración en el que depuró su técnica de combate usando a los prisioneros como sacos terreros con los que entrenarse. En tan agradable lugar llegó a conocer a Guile y pese a que Sagat intentó por todos los medios que el americano participase en el entrenamiento (incluso le dejó sin ver Barrio Sésamo, el muy bribón) parece ser que nunca lo logró.

Las cicatrices que surcan su rostro no son debidas, contra lo que pueda parecer, producto de un

combate, sino que se deben a su encuentro con una señora de afiladas uñas que le quiso sustraer su recién adquirida ración de pimientos de Padrón.



GOLPES ESPECIALES.....

LANZAMIENTO



Para lanzar a tu rival por encima de tu cabeza y mandarle lejos de ti, debes de pulsar estando cerca de él adelante más puñetazo fuerte o medio.



PATADA BAJA



Estando agachado, debes de pulsar patada fuerte.

BOLA ALTA



BOLA BAJA



RODILLAZO



TIGER UPPERCUT



Para lanzar un disparo de tigre a media altura, hay que pulsar abajo, diagonal abajo-derecha y derecha más cualquier botón de puñetazo.

Para lanzar un disparo de tigre a baja altura, hay que pulsar abajo, diagonal abajo-derecha y derecha más cualquier botón de patada.

Pulsa abajo, diagonal abajo-derecha, diagonal arriba-derecha más cualquier botón de puñetazo al finalizar el movimiento de pad.

Presiona derecha, abajo y diagonal abajo-derecha más cualquier botón de puñetazos al finalizar el movimiento de pad.

COMBOS.....

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 3



COMBO 1

Esta es una combinación tremendamente efectiva y que se basa en un solo golpe. Iniciala con una patada fuerte en todo lo alto. Sigue con otra desde el suelo y termina con otra más a media altura.

COMBO 2

Salta hacia el rival propinándole una patada fuerte. Acompañala de otra débil y prepara rápidamente un poderoso uppercut.

COMBO 3

Empieza la combinación con una patada fuerte en el aire. Tan pronto como caigas al suelo prepara otra pero esta vez a baja altura y aprovecha esta posición para hacer un definitivo Uppercut que acabará con tu rival.

SAGAT VS.....

Sagat no ha mejorado mucho su técnica de combate en este cartucho. Al igual que Guile, también ha visto mermadas sus habilidades anteriores. Por ejemplo, el tiempo de recuperación tras un lanzamiento de energía ha aumentado, con lo que la vulnerabilidad de este luchador se ha situado en un nivel peligroso.

BLANKA



Acabar con Blanka no debe plantear muchos problemas a Sagat. Si aprovechamos la excepcional ventaja que nos brinda la rapidez y la potencia de sus patadas no perderemos el combate.

CHUN LI



Los ataques por alto siempre van a beneficiar a Chun Li, por eso es preferible coger a la china en el suelo y basar todos nuestros ataques en el gran alcance de nuestras patadas.

DHALSIM



Los golpes de Dhalsim tienen un buen alcance, pero carecen de la rapidez necesaria para vencer la agilidad de Sagat. Sacar el jugo a esta ventaja es algo relativamente sencillo.

GUILE



Las patadas de Sagat tienen mayor alcance que las de Guile, por eso si el americano quiere vencer tendrá que arriesgarse acercándose mucho. Este es el momento de atacar.

BISON



La agilidad de Sagat bien utilizada nos va a permitir situarnos siempre tras Bison a poco que preveamos sus movimientos. Golpear con las piernas a baja altura nos librará de la necesidad de acercarnos demasiado.

CAMMY



Para vencer este combate hay que detener como sea los ataques por alto de Cammy y esquivar sus ataques por bajo con rápidas patadas. Si se consigue esto, no habrá que temer mayores problemas.

DEE JAY



Contra Dee Jay podemos utilizar muchos golpes diferentes. El uppercut por ejemplo nos puede servir para librarnos del acoso del jamaicano, mientras que el Tiger Shot va de miedo para mantenerle alejado.

FEI LONG



En un combate cuerpo a cuerpo la cosa está muy igualada, pero en los ataques a distancia Sagat tiene ventaja. Teniendo esto en cuenta no creemos que se pueda perder el combate.

HONDA



Honda es presa fácil de los rodillazos de Sagat. La rapidez de este golpe siempre descompone al japonés que queda preparado para recibir algún golpe más.

KEN



La gran altura de Sagat es un grave problema a la hora de enfrentarse a Ken. Incluso en la posición de defensa es vulnerable, pero con un poco de vista es posible sacar provecho.

RYU



El salto de Sagat es muy poderoso. Si estamos atentos podremos anticiparnos a los lanzamientos de Ryu y caerle encima con todo el peso de nuestros pies. No puede fallar.

T. HAWK



T. Hawk no es rival para Sagat. El tailandés es especialista en deshacerse de enemigos grandes y el mejicano no es una excepción. Las patadas bajas funcionan de maravilla.

VEGA



La agilidad de Vega se ve perfectamente compensada por el gran alcance de las patadas del tailandés. Sin embargo, los depurados ataques del español no siempre son fáciles de parar.

BALROG



Balrog es un simple comparsa ante un experimentado Sagat que base sus ataques en rápidas acciones por bajo. Eso si, si usamos un Tiger shot deberá de ser desde muy lejos para no exponernos demasiado.

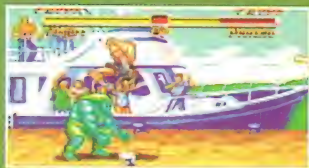
ZANGIEF



Coer cerca de los brazo de Zangief es perder el combate con toda seguridad. Para evitar esta circunstancia, nada mejor que un oportuno Uppercut que nos libre de tan molesta presencia.

NOVEDADES.....

NOVEDAD 1



La animación del rodillazo también ha sido mejorada y ahora incluye nuevos planos.

NOVEDAD 2



Nuevas animaciones se han venido a unir a las que este enorme luchador tenía en anteriores entregas. El resultado salta a la vista y pone una nota original al conjunto.

SAGAT VS

Character	Red	Yellow
M. BISON	5	5
VEGA	6	4
DEE JAY	4	6
BALROG	5	5
DHALSIM	5	5
HONDA	5	5
FEI LONG	5	5
GUILE	5	5
RYU	5	5
CHUN LI	6	4
KEN	6	4
CAMMY	6	4
BLANKA	6	4
T. HAWK	5	5
ZANGIEF	5	5

COMO
TR

Estamos de acuerdo que de lo que se trata es de pegar. Puñetazos y patadas ,amén de otras técnicas especiales, nos catapultarán al triunfo final en el torneo más importante de artes marciales.. Pero para ser verdaderos maestros no debemos limitarnos a pegar a tontas y a locas, pues el impacto será más poderoso cuanto más ajustados sean nuestros ataques.

Básicamente, existen tres puntos de impacto: cabeza, torso y pies. Podemos pegar en la cabeza mediante un salto, en el torso mientras estemos de pie (a la larga son los ataques más productivos) y en los pies mientras estamos agachados.

Este último tipo, aunque no quita demasiada energía cuenta con la ventaja de que hará caer al rival.

Para que una combinación sea verdaderamente efectiva, debemos alternar nuestros impactos entre estos tres puntos. De hecho, la mayoría de las combinaciones siguen un esquema sumamente sencillo: golpe con salto a la cabeza, golpe o barrido en las piernas para desequilibrar al contrincante, y como puntilla algún tipo de ataque contra el cuerpo. Por eso, la alternancia y la variedad debe privar sobre lo espectacular.

PUNTOS DE IMPACTO BÁSICOS



SUPER NINTENDO

-MISMO LUCHADOR EN LA OPCIÓN GRUPO:

Entra en la opción "GROUP BATTLE" y en la pantalla BATTLE MODE SELECT pulsa L, R, L, R, L, R, R, L en el segundo pad. Si escuchas el grito podrás escoger al mismo luchador 8 veces.



-PANTALLA DE ELECCIÓN DE MANDOS:



Antes de comenzar un combate en cualquier opción pulsa SELECT y manténlo presionado unos instantes.

-RAPIDEZ PARA LUCHAR:

Elige en la pantalla del título Tournament y una vez dentro haz que se ilumine la palabra END y observa lo que ocurre pulsando cualquier botón.



-UN NUEVO Y ESCONDIDO COLOR:



durante algunos segundos encontrarás el octavo color.

Como sabes puedes cambiar el color de tu luchador tantas veces como teclas hay en el juego. Ahora bien si en la pantalla PLAYER SELECTION presionas un botón

CODIGOS ACTION REPLAY

SUPER NES

7E05-3190	Energía ilimitada para jugador 1
7E05-EA00	Movimientos especiales en salto para jugador 1
7E05-D002	Jugador 1 sólo necesita ganar un round
7E05-E609	Jugador 1 puede lanzar bolas de fuego a Ryu
7E05-D300	Autofire para jugador 1
7E05-2401	El jugador 1 se recupera rápidamente de las bolas de fuego
7E05-9C01	Super velocidad para el jugador 1
7E05-9801	Jugador 1 es invisible
7E06-6E00	Jugador 1 nunca queda atontado
7E05-3702	Jugador 1 combina puñetazo dragón y patada huracán
7E05-3706	Jugador 1 lanza bolas de fuego rojas
7E08-110X	Jugador 1 lucha contra el mismo rival durante todo el torneo (Sustituye X por un número de 0-F)
7E05-3602	Cambia de color los luchadores cuando les golpeas
7E05-3430	Salto super alto
7E06-A701	Bolas de fuego más sencillas
7E05-3700	Ryu sólo lanza bolas normales
7E05-2801 + 7E05-2C01	Movimientos especiales a cámara lenta
7E07-7190	Energía ilimitada para jugador 2
7E08-2A00	Movimientos especiales en salto para jugador 2
7E08-1300	Jugador 2 lanza bolas rápidas a Ryu
7E07-6401	Autofire para el jugador 2
7E07-DC01	El jugador 2 se recupera rápidamente de las bolas de fuego
7E07-DB01	Jugador 2 es invisible
7E08-AE00	Jugador 2 nunca queda atontado
7E07-7702	Jugador 2 combina puño dragón y patada huracanada
7E07-7706	Jugador 2 lanza bolas rojas como normales
7E05-D10X	Jugador 2 combate al mismo rival durante el torneo (Sustituye X por un número entre 0 y F)
7E07-7602	Cambia color luchadores cuando los golpea el jugador 2
7E07-7430	El jugador 2 posee salto super alto
7E08-E701	Las bolas de fuego son más sencillas de lanzar
7E07-7700	Ryu sólo lanza bolas de fuego normales
7E00-BF10	No hay decorados
7E1D-3FOA	Velocidad turbo

MEGADRIVE

003BE 6602E	Usa este código antes de cualquier otro
FF80C 10000	Movimientos especiales en salto para el jugador 1
FF83C 10000	Lo mismo para el jugador 2
FF803 D0090	Energía ilimitada para el jugador 1
FF833 D0090	Lo mismo para el jugador 2
FF80C 20001	Jugador 1 se inflama cuando le golpean
FF83C 20001	Lo mismo para el jugador 2
FF828 A0002	Jugador 1 sólo necesita ganar un round
FF858 A0002	Lo mismo para el jugador 2
FF807 50001	Velocidad extra turbo para el jugador 1
FF837 50001	Lo mismo para el jugador 2
FF80B 40000	El jugador 1 siempre puede lanzar bolas de fuego
FF83B 40000	Lo mismo para el jugador 2
FF801 B0000	El jugador 1 es más rápido
FF831 B0000	Lo mismo para el jugador 2
FF806 20012	Un sólo golpe derrota al jugador 1
FF836 20012	Lo mismo para el jugador 2
FF803 E0011	Extraños movimientos especiales para el jugador 1
FF833 E0011	Lo mismo para el jugador 2
FF804 00011	Salto bajo y movimientos especiales para el jugador 1
FF834 00011	Lo mismo para el jugador 2
FF97E B0000	Empezar a pelear antes de ser presentados

UN GRAN LLAMADO S

Cuando hablamos de *Street Fighter II*, todo el mundo piensa rápidamente en la recreativa o en los cartuchos de Mega Drive o Super Nintendo. Es lógico. En España el fenómeno no ha pasado de este ámbito, pero conviene saber que en el resto del mundo "*Street Fighter II*" es un asunto tan importante que ha despertado la atención de muchos otros campos tan ajenos a los videojuegos como son los comics o el negocio discográfico. No nos vamos a engañar, cuando una empresa invierte su dinero en un producto es porque espera compensar el desembolso realizado. En las siguientes páginas os vamos a contar todo aquello que, amparado por el éxito de S.F. II, está inundando las estanterías de los comercios de medio mundo. Seguro que os sorprende.

Hoy en día, cuando hablamos de *Street Fighter II* (o cualquiera de sus secuelas, entre las que podríamos contar su versión Pin-Ball), nos estamos

refiriendo a un juego que ha sobrepasado las barreras de la popularidad a nivel mundial (como pasase anteriormente con el Tetris) gracias a un innovador sistema de combate. Pero, ¿cual ha sido la causa de que tras cuatro básicas alteraciones, y siguiendo el esquema original, aún esté situado en el

podium de los más grandes?. En gran parte esto es debido a que ante cada nuevo lanzamiento, Capcom da puertas abiertas a las distintas empresas y editoriales para que pongan a la venta toda una serie de artículos relacionados con SFII. Y como todo lo que vende, *Street Fighter II*

Artículos tan curiosos como estos son habituales en las tiendas de países como Estados Unidos, Japón o China



N NEGOCIO TREET FIGHTER

cuenta con una serie de productos de mercado entre los que se pueden encontrar pins, camisetas, pegatinas, figuras, etc, de muy variadas formas y tamaños. Pero además de estos artículos fácilmente localizables por un fan de cuarta categoría, se encuentran otros con algo más de prestigio (algo más difíciles de ver), como pueden ser los CDs que recogen la banda sonora original de la recreativa. En muchos casos, el material existente no suele salir de su país de origen, en este caso Japón, donde se encuentran todo tipo de posters, camisetas, revistas profesionales, figuras (la última y más curiosa figura SFII que he visto ha sido una de Guile/Terminator), cómics, libros de ilustraciones y, en fin, el sueño de todo fan nº 1.

En Japón, como



todos sabéis, una de las principales industrias del ocio es la del manga, en el cual se invierte una cantidad de papel mensual que supera con creces al utilizado para hacer papel higiénico. Como era de esperar, Street Fighter II tiene su versión en papel (y más de una, por cierto), y van desde tiras de prensa cómicas hasta el más puro mete-tortas, de las cuáles vamos a tratar de comentaros las más conocidas

Street Fighter II

Guionizado y dibujado por Masaomi Kanzaki, conocido en nuestro país por sus obras Xenon y Ashguine (ambas publicadas por Planeta Agostini). Tal vez sea esta la representación gráfica

Un interesante ejemplo del éxito de S.F. II lo constituyen los cómics, mangas o manwas. Traducidos a varios idiomas, contribuyen a mantener vivo el fenómeno.

más importante de Street Fighter II en forma de cómic. Los personajes del videojuego cobran vida de una manera espectacular gracias a que Kanzaki ha aportado a cada personaje una forma de ser que se les adapta perfectamente. Así, Ryu es un creído con gran corazón y amante de las broncas, y Honda un viejo verde que imparte disciplina a sus alumnos. Además, junto a los de siempre han sido creados para la ocasión una serie de personajes que ayudan a que el guión sea, si cabe, aun más entretenido. Originalmente, este manga fue recopilado en dos tomos y publicado en blanco y negro por Tokuma Shoten Intermedia en el año 1993, pero al pasar las barreras orientales, fue coloreado para su lanzamiento en el mercado yankee, siendo de esta manera como nos va a ser ofrecido en nuestro país por la editorial Glenat en breves fechas (ver Nintendo Acción nº 24).

Los Cuatro Cuadros Manga

Este es el nombre con el que se dan a conocer en Japón las tiras cómicas



publicadas en periódicos, revistas y otras publicaciones. Tienen una diferencia fundamental con las tiras de prensa que conocemos de toda la vida, y es que estas tiras se leen de arriba a abajo, y no de derecha a izquierda como las tradicionales. Hasta el momento hemos localizado dos colecciones distintas de mangas en tiras sobre Street Fighter II.

La primera es la obra de Takashi Hashigura, dibujada en parte a color (un sistema que no suelen utilizar mucho) y en parte en blanco y negro.

Aquellos que conozcan perfectamente el juego (incluidos sus errores) no encontrarán ninguna barrera en el hecho de que no hayan sido traducidas a ninguna lengua occidental, pues casi todos los chistes están inspirados en algún detalle curioso del videojuego.

Algunas de las tiras se relacionan con otras, como es el caso de la creación de Super Dhalsim (4 tiras), pero no es lo más normal.

La segunda obra está recopilada en un tomo titulado "Street Fighter II: El imperio de los cuatro cuadros manga", y recopila todos aquellos chistes que la editorial Futubasha ha conseguido de diferentes dibujantes. No tiene una

sola tira a color y recoge una gran diversidad de estilos, incluido el popular Super Deformer.

El Manwa.

Además de las versiones manga, SF II cuenta con una versión manwa. El manwa es el término con el que se conoce el cómic chino, y es esta versión china una de las más antiguas (más de tres años). Está dibujada a todo color (como

compleja, y debido a que su publicación (semanal) ha durado mucho tiempo, el autor se ha servido de las secuelas del video juego para ir renovando sus guiones., apareciendo, por ejemplo, el personaje doble de Ryu.

Pero no es lo único que Okeru ha utilizado para impresionar a los lectores, pues también ha utilizado personajes de otros juegos de lucha, como son Lee Pailong (de Art of Fighting) y Terry

El mercado nacido a la sombra del juego ha explotado campos tan diversos como el cómic. Países como Japón, Estados Unidos o China ya saben lo que es ver a Sagat o Blanka impresos a todo color.



la mayoría de los manwas) por Minomu Okeru y tiene una calidad gráfica muy alta en armonía con un majestuoso guión que te lleva de sobresalto en sobresalto. La historia es sumamente

Bogart (de la saga Fatal Fury). ¿Que cómo puede ser esto, si Neo Geo no le cedería nunca los derechos de sus personajes a Capcom? Pues por el simple truco de cambiarles el nombre,

Al igual que Snoopy o Garfield, los personajes de S.F. II acuden diariamente a su cita con la prensa. Tiras como las que podéis ver en la imagen superior han contribuido a mostrarnos aspectos poco conocidos de nuestros ídolos.

COMIC STRIP CAPERS WITH THE STREET FIGHTER 2 CHARACTER!



De todas las versiones realizadas en papel, la norteamericana es sin duda la más atractiva visualmente hablando. Seguro que a más de uno estas viñetas les recordarán rápidamente las aventuras de Batman, Spiderman o el Capitán América.

aunque se les note demasiado el plumero.

El cómic Book

Como tampoco era de extrañar, los americanos metieron mano al asunto ese del Street Fighter bastante antes que el resto de países, y digo Street Fighter porque hacer referencia al argumento de la primera entrega del juego, recordando cómo Ryu venció con su Sho-Ryu-Ken (Puño del Dragón) a Sagat, marcándole para siempre.

Este cómic, publicado por Malibu Comics, sigue la línea de las distintas versiones de Street Fighter

II, y probablemente sea la peor dibujada, aunque no por ello menos entretenida.

El Anime

"Street Fighter II, la película" es uno de los films de anime más alucinantes de los últimos tiempos. Los personajes resaltan de una manera inigualable debido a la perfección de los decorados (que parecen auténticos). Dicho film ha tenido una gran acogida en el país del sol naciente, y mucho nos tememos que mientras una editorial americana no se arriesgue a comprar sus derechos y traerla a occidente, muy pocas posibilidades tendremos de verla por

nuestras tierras doblada al español (por no decir ninguna).

En cuanto al resto de artículos, no podemos terminar este repaso sin nombrar por lo menos el importante negocio abierto con las camisetas, bandas sonoras y figuras que arrasan en Japón. En fin, los japoneses son así...

Sergio Herrera

Editor de Japan Anime Fancine

(Nota de Redacción:

Agradecemos sinceramente la colaboración prestada por J.A.F para la obtención de material gráfico).

そりゃ反則だ



El cine de animación tampoco se ha quedado impasible ante el éxito de Street Fighter II y se ha rendido a sus encantos con una interesante película.

RETRAKT

HOBBY
CONSOLAS


HOBBY PRESS